

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO**

**CARRERA: EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**Tesis previa a la obtención del título de Licenciado:** en Ciencias de la  
Educación mención en Docencia Básica Intercultural Bilingüe.

**TEMA:**

**GUÍA DIDÁCTICA SOBRE EL USO DE JUEGOS TRADICIONALES PARA  
MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS  
NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LOS CENTROS  
EDUCATIVOS INTERCULTURAL BILINGÜE SUMAK WAWA E ISLA  
SANTA MARÍA DEL CANTON CAYAMBE**

**AUTORES:**

**MAYRA MARIBEL NOGUERA MOLINA  
EDMUNDO HAMILTON ORTIZ ARCINIEGA**

**ASESOR:**

**MASTER: FREDDY SIMBAÑA**

**Quito, Noviembre del 2011**

## **AUTORÍA**

La investigación, conceptos, análisis, recomendaciones, sugerencias pedagógicas, de este presente trabajo didáctico y pedagógico así como el plan de producto y en sí mismo el desarrollo de la guía didáctica de juegos tradicionales son de exclusiva responsabilidad de los autores.

*Quito, Octubre de 2011*

F: .....

**MAYRA MARIBEL  
NOGUERA MOLINA**

**EDMUNDO HAMILTON  
ORTIZ ARCINIEGA**



## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por darnos la vida, a nuestras madres y padres quienes nos apoyaron en aquellos momentos más difíciles de nuestras vidas porque estuvieron ahí cuando los necesitábamos; a nuestros hermanos/as que supieron aconsejarnos y darnos aquel tirón de orejas cuando fue necesario; a nuestros Compañeros, Licenciados, Instituciones y Comunidades que nos acogieron amablemente para realizar nuestra investigación pedagógica; a la Universidad Politécnica Salesiana; a nuestro director de producto Máster Freddy Simbaña, Tamara Puente, y Darwin Reyes quienes nos dieron el apoyo generoso y desinteresado para la culminación de este producto.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo didáctico lo dedicamos a Dios, a mi esposa/o compañera/o, quien supo guiar mis pasos durante estos años llenos de sacrificio, trabajo, estudio; a nuestras Madres, Padres, Hermanos/as y sobrinos/as, quienes nos apoyaron con amor incondicional en los momentos más difíciles y nos recordaron que dentro de nosotros aún está aquel niño que necesita de una caricia y un fuerte abrazo de un familiar para sentirse amado, querido, adorado y seguro de sí mismo para continuar en esta batalla de la vida.

## **INTRODUCCIÓN.**

Este trabajo didáctico y pedagógico fue realizado con constancia, empeño, ahínco y entusiasmo, siendo nuestro propósito fundamental realizar la guía didáctica de juegos tradicionales ya que será la base esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje y los momentos donde se creen espacios lúdicos que ayudarán a los estudiante de las instituciones de los segundos años de educación básica a tener un mejor desarrollo social, emocional, cultural y pedagógico.

No hay que olvidar que el docente debe desarrollar en los estudiantes las capacidades cognitivas e intelectuales poniendo en práctica todos los factores que inciden en la educación como son: fisiológicos, psicológicos y socio - ambientales creando en los estudiantes cambios positivos que ayuden en el rendimiento escolar.

Siendo el Ecuador un país diverso, plurinacional, multicultural y multiétnico, ubicado en la Región Interandina y que posee una fuente inagotable de saberes ancestrales y culturales de sus pueblos y comunidades, cultivados con el transcurrir de los años en la práctica de la historia viva, “la tradición” de los juegos tradicionales que han ido de generación en generación desde tiempos muy remotos han conservado su valor histórico y pedagógico y siguen siendo practicados en la actualidad.

En nuestra investigación, con asombro, y desconcierto se evidenció la pérdida repentina de la práctica de juegos tradicionales, ya sea por falta del conocimiento, práctica, investigación o desinterés de estudiantes, docentes, instituciones, comunidades. Dichos juegos son herencia de nuestros abuelos y padres siendo insólito que pasen a ser parte de un recuerdo. Por este motivo invitamos a padres de familia y maestros que tomen conciencia al transmitirles y enseñarles los juegos tradicionales dándoles a conocer el gran valor cultural e histórico que poseen.

En este sentido, el trabajo investigativo, está diseñado por capítulos como se indican a continuación:

En el primer capítulo encontraremos los antecedentes de las comunidades y la historia de cada una de las Instituciones, El Diagnóstico; La Descripción del Problema; Los Indicadores de las Instituciones; Los Efectos que genera; La Descripción detallada del producto que se pretende realizar; La Justificación y Los Objetivos

En el segundo capítulo contemplamos el marco teórico, y donde evidenciaremos los conceptos de algunos autores sobre los juegos entre los que tenemos Piaget, Gessel y Mamerto Torres entre otros.

En el tercer capítulo encontraremos la estructura de la guía y el desarrollo de la misma, acompañada de imágenes y fotografías donde se puede evidenciar dichos juegos con sus respectivas recomendaciones y sugerencias pedagógicas.

## CAPÍTULO I

### MARCO REFERENCIAL.

#### 1.1 ANTECEDENTES

##### 1.1.1 HISTORIA DE LA COMUNIDAD DE LA CANDELARIA

La Comunidad de la Candelaria se encuentra ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe Parroquia Cangahua; Para llegar a La comunidad de la Candelaria se coge el bus llamado Mushucñan que en su recorrido de 50 minutos recorre unos 25 a 30 km al sur de Cayambe.

La Comunidad Candelaria fue primeramente una hacienda perteneciente al Sr: Carlos Antonio Burbano quien a su deceso dejó en manos de la Señora Mercedes Burbano viuda de Muñoz.

A su alrededor existían otras haciendas tales como la hacienda de Sópalo Loma, la hacienda de Chaupi Loma, la hacienda de Porotog Bajo y Porotog Alto y La hacienda de Larcachaca; En la hacienda de la Candelaria perteneciente a los mismos propietarios, trabajaban personas denominadas **huasipungueros**, (**Huasi casa Pungo puerta**) o también llamados años atrás los peones de los patrones; esta denominación se daba a las personas que trabajaban en las tierras y al realizar el trabajo los huasipungueros tenían un lugar donde vivir, un salario paupérrimo con el que compraban un pedazo de tierra y según el relato del Señor Víctor Manuel Tipanluisa nacido en el año 1942. y la Señora María Luisa Imbaquingo Lanchimba nacida 10 años después en 1952. Los comuneros de La Candelaria, huasipungueros en esa época y quienes aún trabajan en las tierras dadas por la **Reforma Agraria** eran en total 24 familias encargadas de las haciendas

A continuación una reseña de sus familias:

## **HUASIPUNGUEROS DE LA HACIENDA LA CANDELARIA.**

Sr. Joaquín Aigaje.  
Sr. Dionisio Imbaquingo.  
Sr. Mariano Quinotoa.  
Sr. Amador Tipanluisa.

Sr. Ramón Imbaquingo.  
Sr. José Leandro Imbaquingo.  
Sr. Mariano Ulcuango

## **HUASIPUNGUEROS DE LA HACIENDA SOPALO LOMA.**

Sr. Juan Inlago.  
Sr. Ilario Sópalo.  
Sr. Eugenio Sópalo.  
Sr. Miguel Sópalo.

Sr. José Lamchimba.  
Sr. Antonio Sópalo.  
Sr. Tomas Sópalo.

E1: (Señora Lanchimba María, julio del 2011)

Toda esta gente trabajaba en las haciendas desde el lunes a las 5 de la mañana hasta las 6 de la tarde y a veces hasta las 8 de la noche y de igual manera los días sábados. Los huasipugueros estaban en todas las lomas, unos eran también cuidadores de ganado, de bueyes de arados, y otros cuidaban huasicamas, sacaban terneros, ovejas, pero en este tiempo ya existía el Mayordomo, el Sr. Braulio Almeida, el tesorero se llamaba Sr. Humberto Novoa, los que cuidaban ovejas, les llamaban ovejeros, a los que cuidaban los bueyes les llamaban buyeros, ellos tenían que cuidar 30 cabezas de ganado y otros cuidaban caballos; los huasipungueros recorrían unas 2 a 3 horas llevando la leche hasta Cayambe y Cangahua en caballos y al regreso de vender la leche los huasipungueros traían agua de tubo o agua potable.

En las Fiestas de San Pedro les hacían tomar trago y les regalaban chicha, un buen trozo de carne y cuando llegaba finados les daban colada morada, buen pancito de pan hecho caballitos, guaguas de pan pero eso era porque el trabajo era el doble.

Los hijos de los huasipungueros que viven en la actualidad son:

Sr. Francisco Sópalo de Mario, Sr. José Félix Sópalo y Sr. Eugenio Sópalo.

La Reforma Agraria de 1962. en la que se decía que toda la tierra que tenían los patrones de los huasipungueros tenía que darles a ellos por el tiempo trabajado, no se cumplió. La dueña de la hacienda no aceptaba aquella decisión por lo que fue a hablar al Ministerio de Agricultura y Ganadería con el fin de sobornar a las personas encargadas de incumplir la ley con cebada, trigo, maíz, etc. Con el único fin de que no le quiten las tierras que a ella le había pertenecido por mucho tiempo; sin embargo al cabo de algún tiempo la señora Burbano tuvo que dar las tierras a cada uno de los huasipungueros.

Por lo tanto la Reforma Agraria otorgó a cada uno de los huasipungueros terrenos que habían comprado con su salario a base de su propio esfuerzo y trabajo, y la dueña a pesar de sus esfuerzos por sobornar a las autoridades del ya extinguido “Instituto Ecuatoriano de Reforma Agraria y Colonización” **IERAC**, tuvo que cumplir el mandato legal.

Entregando las haciendas de Sópalo Loma, Chaupi Loma, Porotog Alto y Porotog Bajo, Larcachaca y por último la hacienda de la Candelaria a los huasipungueros; a unos les tocaban 1 hectárea a otros 2 hectáreas pero no más de cinco ni menos de 1 hectárea. Entre los nietos de los huasipungueros que viven hasta ahora tenemos a Joaquín Sópalo, José Atanacio Aigaje, Francisco Sópalo Imbago y Alejo Sópalo.

[...] Los patrones les hacían trabajar duro, todo lo que tenían los patrones con la Reforma Agraria tienen que dar la tierra a los huasipungueros, Tenían más de 300 hectáreas la dueña de las tierras y nos dieron las escrituras peleando duro para que nos den la tierra a través de la Reforma Agraria o por desahucio, pero la patrona se iba hasta Quito al Ministerio de Agricultura y Ganadería con costales de trigo, cebada, maíz con el fin de que no le quiten las tierras. (E2: Tipanluisa Manuel, 2011)

En la Comunidad la Candelaria casi un 50% de las tierras se encuentran sembradas de trigo, cebada, habas, cebolla y avena en menos cantidad, de igual manera en las comunidades circundantes poseen los mismos sembríos destacando en primera instancia

y en las últimas décadas la llegada de un nuevo ingreso económico en el país como son las floricultoras “producción de rosas” siendo la base económica de este Cantón.

El Cantón Cayambe y Pedro Moncayo son lugares privilegiados por la naturaleza para el cultivo y producción de rosas donde se encuentran casi un 85% de las plantaciones a nivel nacional, generando un auge de empleo en las Provincias de Carchi, Imbabura, Pichincha, y produciéndose la migración de las personas en todo el territorio ecuatoriano especialmente de Guayaquil, Machala, Cuenca, Tungurahua, Riobamba, Loja y Manabí.

Por tal motivo más del 90% de los habitantes de este sector trabajan en dichas plantaciones quedando en las labores diarias de sus tierras un 10% que son personas mayores y niños donde se puede notar que la labor diaria que ellos realizan en el campo trae como consecuencia el abandono total de personas de edad productiva en el campo.

En la actualidad la Comunidad de la Candelaria pasó a ser jurídico. Un 4 de abril de 1985. con orden ministerial 0125, expedida en la presidencia del Sr. Ing. León Febres Cordero y en el Gobierno Municipal del Cantón Cayambe el Sr. Diego Bonifaz. En esta comunidad de la Candelaria eligen a sus representantes cada año resultando electo en este año 2010 – 2011 como Presidente de la Comunidad el Sr. Leliger Imbaquingo; Vicepresidente el Sr. Pascual Sópalo Secretario, Tesorero, Vocales, etc.

Las reuniones son cada 30 o 60 días en forma ordinaria y extraordinaria dependiendo del asunto a tratar sobre las necesidades de esta comunidad y de sus respectivos avances.



A continuación, Se detalla la creación de la historia de Cecib Isla Santa Maria.

### 1.1.2 HISTORIA DEL CENTRO EDUCATIVO LA CANDELARIA.

El Centro Educativo “Isla Santa María” fue creado en octubre de 1983 y empieza a funcionar en la Casa Comunal de la Candelaria; Se crea la escuela como una necesidad social por la lejanía, y la falta de transporte hacia los demás Centros Educativos.

[...] por gestiones de las autoridades educativas de ese entonces se construye un aula en los terrenos de la comunidad, que fueron donados por la Señora Mercedes Burbano viuda de Muñoz. Con la intervención del Instituto Ecuatoriano de Reforma Agraria y Colonización (**IERAC**). Luego del terremoto del 5 de marzo de 1985 quedan destruidas las casas de la comunidad, e interviene Visión Mundial con la construcción de casas para los comuneros y también de un aula con mobiliario para la institución educativa.

En 1997 la comunidad realizó la desmembración del área comunal y el área escolar realizando la respectiva escritura en abril de 1997. El Centro Educativo nace como escuela sin nombre y el 7 de junio de 1985 se cambia a escuela “Isla Santa María” según resolución N° 32. Desde esa fecha hasta la actualidad el Centro Educativo ha crecido en infraestructura.

Hasta el año lectivo 2008-2009 con el bono de matrícula se contrata un docente de computación, En febrero del 2010 se incorporan a la institución dos docentes. Para el año lectivo 2010-2011 ingresa un docente para el primer año de básica, en ese mismo año se anexa el Centro de Educación Infantil Familia EIFC “Isla Santa María” que funciona en el área comunal. Actualmente el Centro Educativo cuenta con 122 estudiantes y 11 docentes, 1 nutricionista (cocinera), además un conserje pagado por los padres de familia. (**E3: Villarreal, 2011**).

● **CECIB ISLA SANTA MARIA.**



Avalúos Catastros G.M.C. Mayo del 2010.

### 1.1.3 HISTORIA DEL BARRIO LOS CAMELLONES.

Este barrio es uno de los creados en los últimos años, Fundada el día 20 de Marzo del 2009, El Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Sumak Wawa”, fue la primera edificación construida en base a la continuidad de un proyecto de creación de un centro educativo de padres de familia al inicio no poseían un terreno ni donado ni otorgado por ninguna institución gubernamental ni no gubernamental pese a los obstáculos hubo un proceso de continuidad en la creación del centro de estudio para los estudiantes y se logra la donación de un terreno en el barrio Alcázar de las Rosas y Miraflores Bajo.

[...] en el año de 1998 un grupo de padres de familia migrantes forman la Asociación de Vendedores de la Terminal Terrestre, este grupo tiene la necesidad de un lugar donde dejar a sus hijos, por lo cual se acercan a la casa campesina para hablar sobre este problema.

El Licenciado Luis Peña les da acogida a su petición de crear un centro de desarrollo infantil.

Arranca el centro infantil con un inmobiliario de segunda mano en la Casa Comunal de la Cooperativa el Sigsal, pero por mala administración se cierra el centro infantil en el año de 1999.

Después de un tiempo regresa a funcionar en el barrio Lucila Cartagena en la casa del señor José Guamán presidente de la Asociación Terminal Terrestre.

En el año 2003 se ve la necesidad de crear un centro educativo de tal forma que se reúne el jefe de supervisores los cuales hablan sobre las políticas de la educación intercultural bilingüe y en cinco días se da el acuerdo para el funcionamiento del centro educativo con el primero y segundo nivel por parte de la Dirección Intercultural Bilingüe de Pichincha.

En el año del 2004 se consigue un área de 200 metros cuadrados pero la gente mestiza se opone a que se haga la infraestructura dentro del barrio aduciendo que era una escuela particular de la licenciada Paula LLauripoma. En vista de esto se desaloja de la casa de la licenciada Paula LLauripoma y se inician las actividades del centro educativo en las aulas de la Federación Pichincha Rikcharimuy en la que funciona un año con los docentes Margarita Collago Patricia Chicaiza y Rosa Araque pero de igual manera piden su desalojo con lo cual regresa nuevamente a la casa del ferrocarril.

La Directora Provincial Paula LLauripoma consigue dos partidas presupuestarias para el centro educativo y se designa como directora a la licenciada Esperanza Farinango encargada del CECIB y la licenciada Marlene Zapata.

En el año 2008 llega como directora la Licenciada. Paula LLauripoma al centro educativo y se empieza a gestionar con los padres de familia y el gobierno municipal para que les entregue el terreno para la construcción del centro educativo ofrecido por el Alcalde y en este mismo año se logra conseguir el terreno en el Barrio Los Camellones gracias al proyecto Ayuda en Acción de la Casa Campesina.

En el año 2009 el centro educativo funciona en el Barrio los Camellones con un aula y las otras tres aulas hechas por hampas. En este mismo año se consigue un aula más por parte del mismo proyecto en acción.

En el año 2010 se consigue dos aulas más por parte de la misma institución y esperan la creación de las dos aulas más ofrecidas por el municipio con el fin de prestar servicio a los niños migrantes.



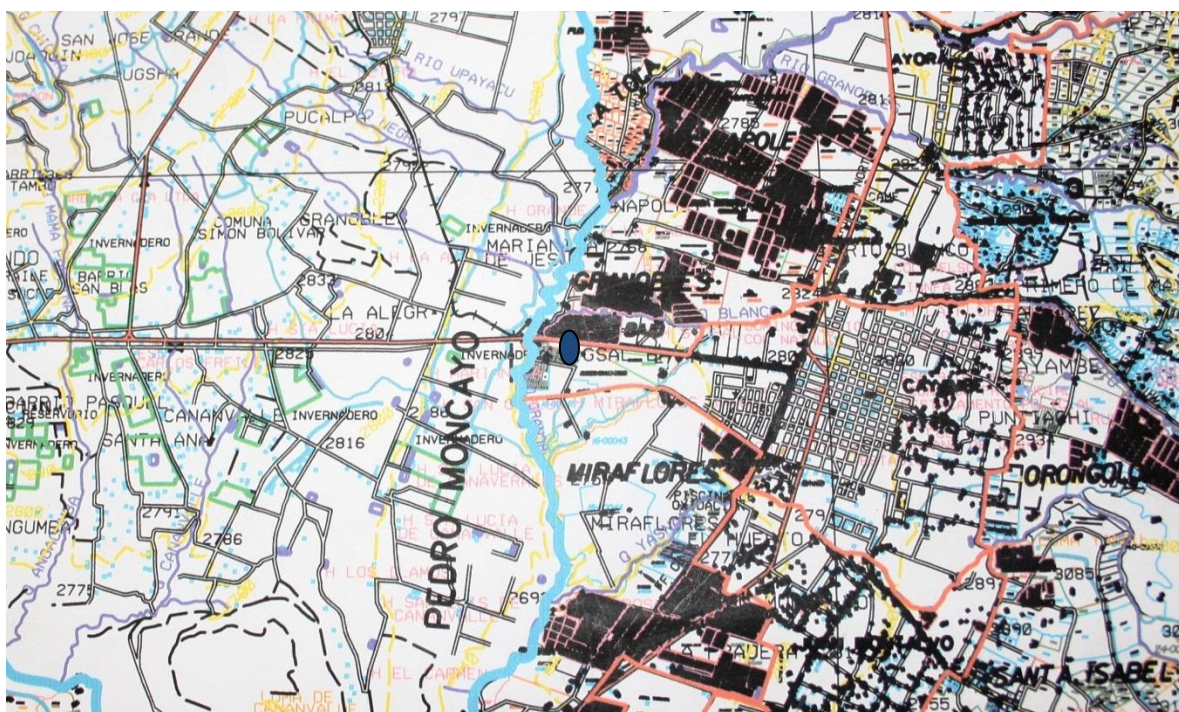
Actualmente el Centro Educativo cuenta con 122 estudiantes y 11 docentes, 1 nutricionista (cocinera), además de un conserje pagado por los padres de familia.

Los padrinos del Centro Educativo Intercultural Bilingüe son los siguientes:

- Licenciado Luis Peña.
- Licenciada María Haldas (Directora del INFA).

(E4: LLauripoma, 2011).

## ● CECIB SUMAK WAWA.



Avalúos Catastros G.M.C. Mayo del 2010.

## 1.2 DIAGNÓSTICO.

Tomando como referencia actual que el juego y el proceso de enseñanza aprendizaje, son dos elementos distintos uno del otro, pero que están relacionados porque persiguen un objetivo en común, cual es el de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la práctica diaria y continua de juegos y dinámicas, que realizará el docente con los estudiantes.

Las principales dificultades que no permiten desarrollar dicho objetivo que se persigue con los juegos tradicionales en los centros educativos **“Sumak Wawa e Isla Santa María”** nos hemos percatado, de dos realidades distintas los CECIB se encuentran ubicadas territorialmente una en el sector urbano marginal, y la otra en sector rural comunitario del Cantón Cayambe.

En el sector urbano marginal encontramos al **“Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe Sumak Wawa”** que se encuentra ubicada en la Provincia de Pichincha Cantón Cayambe, kilómetro 2 ½ vía a Tabacundo Barrio Los Camellones.

En actualidad casi el 75% de los estudiantes del centro educativo son hijos de padres de familia migrantes de todo el territorio nacional e incluso de personas desplazadas por conflictos entre la guerrilla en el país vecino (Colombia), pues los padres son quienes abandonan su identidad cultural y sus hijos deben adaptarse al cambio repentino de otra cultura. Si bien es cierto que este prestigioso centro educativo cuenta con cinco (5) aulas que no cuentan con material pedagógico, didáctico, ni la infraestructura adecuada,

Los cuatro últimos años de educación básica (4to, 5to, 6to, 7mo) las aulas son pluridocentes y para la profesora emplea (6) horas diarias, distribuyendo en (3) horas para 4to año y (3) horas 5to año 6to y 7mo año.

Además otra realidad que se evidencia es la unificación del (2do y 3er año) en la misma aula, separados por un anaquel en donde se mezcla, y se escucha las voces de las profesoras, y donde se agrega el interactuar, conversar y jugar de los estudiantes al momento que la profesora dá clase, tomamos como referencia (que si un niño/a emplea un mínimo de 0,30 segundos y un máximo de 1 minuto al molestar a su compañero/a de aula o de la aula contigua a dicho estudiante le quitan un minuto a dos de atención en clase, siendo el motivo primordial para impedir su aprendizaje).

Mientras que el primer año de educación posee un aula más espaciosa y de igual manera sin el material pedagógico necesario e infraestructura adecuada y en donde el/la docente puede interactuar con los estudiantes siendo el aprendizaje más eficaz rápido y oportuno y se puede trabajar mediante una adecuada planificación de acuerdo al Modelo Educativo Sistema Educativo Intercultural Bilingüe (MOSEIB, 15 noviembre 1988).

Otra de las falencias que percatamos es el espacio reducido, en que los niños/as no pueden realizar una actividad recreativa en la institución, Existe un espacio reducido para 120 estudiantes ocupando una cancha pequeña de tierra donde juegan fútbol fuera de los parámetros normales de la institución; No poseen un cancha de fútbol ni de básquet, cabe acotar que existe un área reducida de 10 metros cuadrados donde se encuentran los juegos infantiles como (escalera china, pasamano, resbaladera, y por último el laberinto) en, el que interactúan una cantidad determinada de estudiantes.

Mientras que otros estudiantes en forma aislada, forman pequeños grupos de niños los mismos que evitan tener una socialización entre los estudiantes de este centro educativo.

En el sector rural comunitario encontramos al **“Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe Isla Santa María”** que se encuentra ubicada en la Provincia de Pichincha Cantón Cayambe, Parroquia. Cangahua, en la comunidad La Candelaria, este centro educativo tiene ciento tres, estudiantes y con un aproximado de catorce (14) estudiantes por aula.

Los docentes que laboran en este plantel son siete (7) incluido el profesor de Computación los mismos que son migrantes de la Provincia de Imbabura y que se encargan de la educación de los niños y niñas de este centro educativo. Además podríamos señalar que el 100% de los estudiantes son de tres comunidades del sector: La “Candelaria, Porotog, y Chambientola”

[...] los docentes manifestaron que los estudiantes tienen una gran socialización y que el 30% de la institución tienen parentesco familiar y que esta institución en la mayor parte es uní-docente 1er, 2do, 3ro, 6to, 7mo año de educación básica mientras que el 4to, 5to año es pluridocentes ya que no cuenta con la cantidad suficiente de docentes ni la infraestructura adecuada para satisfacer las necesidades de los estudiantes; Como antes mencionamos 4to y 5to año es pluridocentes, la profesora emplea (6) horas diarias, distribuyendo en (3) horas para 4to año y (3) horas para 5to año.( **Conversación docentes 2011**).

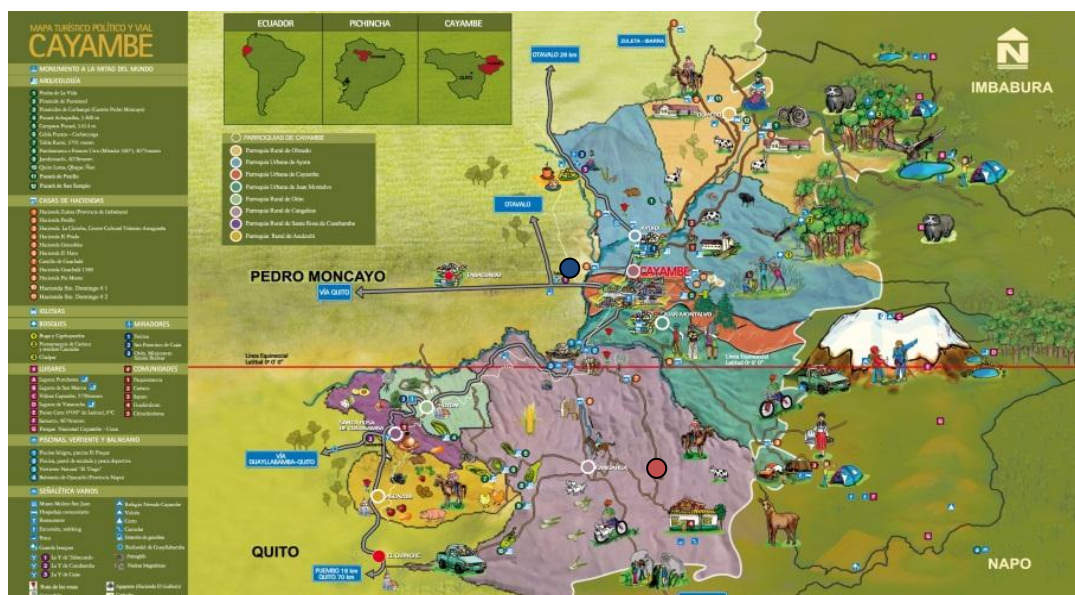
Hace poco más de 2 años se incorporaron al centro educativo el 1er año de educación básica el mismo que tiene su propia autonomía, pues ellos tienen su propio espacio lúdico ya que está separado por una malla. Pues si bien es cierto que el Ministerio de Educación debe solventar los docentes para las diferentes instituciones con el fin de dar una educación de calidad y calidez, se puede notar que existe una discontinuidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además podemos recalcar que no existe mucho material didáctico, con la que los docentes puedan desenvolverse fácilmente.

La institución posee un espacio limitado, pero a pesar de todos estos inconvenientes los niños trabajan en equipo, en minga comunitaria, desde el más grande al más pequeño buscan la manera de colaborar con la institución. Cabe recalcar de manera prioritaria que los/ las docentes han inculcado los valores personales de buena manera “respeto, solidaridad, responsabilidad” que podemos mencionar.

En este espacio lúdico limitado encontramos los juegos infantiles que se encuentran destruidos pero los estudiantes se dan modos de interactuar en ellos, mientras la institución posee una cancha de cemento en la que no se realiza ninguna actividad de juegos tradicionales por desconocimiento tanto de los docentes como de los estudiantes.

## ISLA SANTA MARIA

## SUMAK WAWA



Fuente: Dirección de Turismo G.M.C. mayo del 2010.

### 1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Después de haber entablado una conversación con los docentes de ambas instituciones se pudo notar la existencia de dos realidades distintas. Al conversar con los/las docentes de las instituciones supieron manifestar que los estudiantes realizaban diferentes actividades en las horas de receso las mismas que eran ajenas a su edad, pues si bien es cierto que los/las docentes deben dar un adecuado acompañamiento a los estudiantes no solo en las aulas, sino también en las horas de receso con el objetivo de que el niño/a realice diferentes actividades de acuerdo a su edad. El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los/las docentes hacen que no se hayan aplicados en forma parcial o en su totalidad dichos juegos por los estudiantes, ya sea en el área de cultura física como en los momentos de los recesos.

La falta de una guía didáctica en estos centros educativos hace que los estudiantes, busquen otras actividades lúdicas fuera de los establecimientos, poniendo su integridad en peligro y la de sus acompañantes.



## 1.4 INDICADORES DE LAS INSTITUCIONES.

**TABLA N°1**

UBICACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN						
CÓDIGO	17800148	PERIODO	2010-2011	FECHA DE CREACIÓN	05/06/1985	
INSTITUCIÓN	CECIB “ISLA SANTA MARÍA”					
RÉGIMEN	SIERRA	SOSTENIMIENTO	FISCAL	JORNADA	MATUTINA	
TIPO	EDUCACIÓN REGULAR	SEXO	MASCULINO	FEMENINO, MASCULINO	NIVEL	E.B
PROVINCIA	PICHINCHA	CANTÓN	CAYAMBE	PARROQUIA	CAYAMBE	
DIRECCIÓN		COMUNIDAD LA CANDELARIA				
CASERÍO RECINTO		COMUNIDAD LA CANDELARIA				

MODALIDAD	JORNADA	NIVEL	EDAD GRADO O CURSO	ALUMNOS						
				NUEVOS		REPETIDORES		TOTALES		TOTAL
				M	F	M	F	M	F	
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 1	9	11	0	0	9	11	20
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 2	6	11	3	2	6	11	17
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 3	11	6	0	0	11	6	17
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 4	10	7	0	0	10	7	17
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 5	11	5	0	0	11	5	16
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 6	9	7	0	0	9	7	16
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 7	9	3	0	0	9	3	12
<b>Total</b>				<b>66</b>	<b>49</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>66</b>	<b>49</b>	<b>115</b>

Fuente: Ministerio de Educación el Cecib Isla Santa María 2011.

Estudiantes retirados = 5

**Tabla N °2.**

UBICACIÓN E IDENTIFICACION DE LA INSTITUCION						
CODIGO	17800148	PERIODO	2010-2011	FECHA DE CREACIÓN	20/10/2003	
INSTITUCIÓN	CECIB SUMAK WAWA					
RÉGIMEN	SIERRA	SOSTENIMIENTO	FISCAL	JORNADA	MATUTINA	
TIPO	EDUCACIÓN REGULAR	SEXO	MASCULINO	FEMENINO, MASCULINO	NIVEL	E.B
PROVINCIA	PICHINCHA	CANTÓN	CAYAMBE	PARROQUIA	CAYAMBE	
DIRECCIÓN		AV. VIA A TABACUNDO 1 URBANIZACIÓN LOS CAMELLONES				
CASERÍO RECINTO		AV. VIA A TABACUNDO 1 URBANIZACIÓN LOS CAMELLONES				

MODALIDAD	JORNADA	NIVEL	EDAD GRADO O CURSO	NUEVOS		RETIRADOS		TOTAL		TOTAL
				M	F	M	F	M	F	
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 1	9	11	0	0	9	11	20
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 2	5	15	0	5	5	11	11
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año3	11	6	1	0	11	6	16
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 4	10	7	3	1	10	7	13
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 5	11	5	1	0	11	5	15
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 6	9	4	1	1	9	4	11
Presencial	Matutina	Educación Básica	Año 7	9	2	1	0	9	2	11
<b>Total</b>				<b>64</b>	<b>46</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>64</b>	<b>46</b>	<b>110</b>

Fuente Ministerio de Educación del Cecib Sumak Wawa, 2011

Estudiantes retirados = 14.

### **1.5 EFECTOS QUE GENERA.**

La falta de juegos tradicionales y su desconocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje ha generado pautas negativas en los estudiantes que rechazan el recibir la educación con niños de similares características, provocando la pérdida repentina de su cultura, tradiciones, y costumbres, creando un ambiente de inseguridad, individualismo y baja-autoestima en el estudiante, provocando la deserción en el transcurso del año lectivo.

### **1.6 DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PRODUCTO QUE SE PRETENDE REALIZAR.**

Esta guía didáctica sobre el uso de los juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de segundo año de básica en los Cecib **Sumak Wawa** e **Isla Santa María** del Cantón Cayambe, contempla los siguientes aspectos; **1** La presentación y la introducción donde se evidencia el motivo para la elaboración de esta guía y la metodología que utilizamos para alcanzar nuestros objetivos; **2** Recolección de información a través de la investigación de campo acompañado de gráficos, en donde podemos contemplar los beneficios que generan los juegos tradicionales.

Por lo tanto, con la **Guía de juegos tradicionales** evidenciaremos a los juegos en todo su esplendor siendo un gran apoyo para los docentes de segundos años de educación básica y de la misma forma para los docentes de los años siguientes ya que podrán ser aplicados conjuntamente con dinámicas, creando espacios lúdicos con actividades recreativas en diferentes aspectos, y en los recesos, fiestas patronales, días festivos, etc.

Nuestro fin académico es realizar actividades educativas donde el estudiante de rienda suelta a su creatividad e imaginación con la capacidad de liderazgo, iniciativa, reflexión de los estudiantes y en su forma más natural, evidenciar la expresión oral, emotiva y mental en una sana competencia entre compañeros en forma moderada.

## 1.7 JUSTIFICACIÓN.

Mediante este producto y como consecuencia de la acción investigativa y de recopilación de información necesaria en lo referente a los juegos tradicionales del Cantón Cayambe, nosotros los estudiantes somos los llamados a realizar profundos cambios en la educación, a través, de la investigación en el proceso de enseñanza aprendizaje y por ello, nos hemos propuesto alcanzar el objetivo para que los estudiantes retengan en su mente la mayor cantidad de información y conocimientos proporcionada por los docentes de una forma más divertida, dinámica, efectiva y novedosa mediante la aplicación práctica de los juegos tradicionales que ayudarán en el desarrollo de las capacidades cognitivas, psicomotoras, afectivas e intelectuales.

Por ello hemos visto la necesidad de realizar el producto que a continuación se detalla: **“Guía Didáctica sobre el uso de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de segundo año de básica de los centros educativos Interculturales Sumak Wawa e Isla Santa María del Cantón Cayambe .**

Al momento de realizar las prácticas docentes en estos centros educativos nos pudimos percatar que los docentes de los centros educativos no realizan ningún tipo de juegos tradicionales, para la recreación de sus estudiantes, donde el niño puede dar rienda suelta a su imaginación dando paso a la socialización entre compañeros/as de estas instituciones. Cierta día pusimos en práctica alguna de los juegos tradicionales entre ellos “trompo, ollas encantadas, rayuela, el palo encebado, el gato y el ratón etc. Observamos que en la gran mayoría de los estudiantes tuvo gran acogida en los segundos años de educación básica, siendo imitados por estudiantes de los siguientes años de educación básica en estos centros educativos.

No hay que olvidar que los juegos son un legado indispensable de nuestros antepasados que con el transcurrir de los años han ido perdiendo acogida en las instituciones; Si hacemos memoria, años atrás, recordaremos que en las fiestas patronales las comunidades tenían espacios festivos que mejoraban la relación de

amistad entre los habitantes de estas comunidades y además, el docente deberá estar capacitado para dar las instrucciones o indicaciones correspondientes para que los niños y niñas empleen de mejor manera su aprendizaje.

## **1.8 OBJETIVOS GENERAL:**

- ✓ Recopilar los juegos tradicionales del Cantón Cayambe para mejorar el desarrollo cognitivo e intelectual en los estudiantes, mediante la utilización de la Guía didáctica por parte de los docentes con el fin de incrementar consolidar coordinar y concienciar en los estudiantes la aplicación de los juegos tradicionales y de una forma práctica fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.8.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Concienciar la utilización de la guía didáctica de juegos tradicionales y su aplicación en todos los actores educativos de los centros educativos **“Sumak Wawa” e “Isla Santa María”**.
- ✓ Crear en los niños y niñas la auto-motivación, la seguridad y confianza en el proceso, fortaleciendo su aprendizaje cognoscitivo psico-motriz y emocional.
- ✓ Promover un mejor entendimiento del significado e importancia de los juegos tradicionales específicamente con los niños/as, de los segundos años de Educación Básica, en los Centros Educativos Comunitarios **“Sumak Wawa” e “Isla Santa María”**.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO.

#### 2.1 ETIMOLOGÍA DEL JUEGO.

Etimológicamente el juego es una actividad lúdica que da placer al ser humano sean niños, jóvenes o adultos ya que al momento de jugar nos divierte y nos causa disipación por diferentes causas que pueden pasar en esos momentos de tal modo que el juego es muy amplio y diverso y hay que estudiarlo muy a fondo

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.<sup>1</sup>

#### 2.2 DEFINICIÓN DEL JUEGO.

**El juego es la acción y efecto de jugar;** El juego es una actividad donde interactúan una, dos o más personas con el objetivo de buscar una socialización entre personas de diferentes, culturas, y edades, además estos juegos activan nuestra imaginación, y creatividad con el fin de concientizar los ámbitos educativo, social, y cultural. Además, el juego es una herramienta con la cual el estudiante puede afianzar el aprendizaje.

Jugar es una de las mejores actividades que podemos disfrutar en nuestros tiempos libres con nuestra familia, en la escuela, con nuestras amistades o incluso solos. Con un buen juego nos entretenemos ponemos en juego nuestras habilidades y disfrutamos de la compañía de los demás.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Océano uno; *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*, Editorial Grupo Océano Uno, 1992

<sup>2</sup> Últimas noticias, *El Gran Libro De Los Juegos*, EL COMERCIO Diario de Quito, Parramon 2007, p.1

Los juegos infantiles son una ayuda dentro del proceso del aprendizaje ya que fortalece el desarrollo cognoscitivo y ético del estudiante, ya sea en el ámbito comunitario como en el social pues de esta manera las personas pasan a ser los partícipes en la formación de los valores de sus hijos como de los de la comunidad. Como lo dice el autor Mamerto Torres:

Los juegos infantiles son parte importante dentro del proceso de autoeducación o la educación comunitaria; ya en la toma de roles que a su debido tiempo deberán ser asumidos, ya en serio, en la vida de sus comunidades, constituyen a si la forma más directa de trasmisión de sus valores éticos y habilidades para la vida del adulto. (Torres Mamerto, 1995).<sup>3</sup>

Los juegos son parte de la adaptación de toda persona y donde se involucra la socialización de la gente, con distintas funcionalidades que realiza el cuerpo humano de acuerdo con la circunstancia que se le presenta para cumplir con un objetivo a través de la iniciativa, el liderazgo y la creatividad junto a otros niños de similares características según lo manifiesta el autor Jean Piaget.

Jean Piaget inicialmente dice que el juego es simple asimilación funcional que prima sobre la acomodación, comienza por confundirse casi con el conjunto de conductas sensorio-motoras de las cuales no constituye si no un extremo, se realiza por puro “placer funcional” pero luego se orienta en la dirección de la asimilación en el sentido dominante de la satisfacción individual hasta que finalmente con la socialización del niño, él juega adquiere reglas, adapta la imaginación simbólica a las necesidades de la realidad, evoluciona el juego y de simple asimilación egocéntrica pura se subordina a la acomodación. (Lalama, 1997).<sup>4</sup>

Se ha dicho sobre el placer que produce el juego pero no se ha hablado de las personas que no les gusta y les produce fastidio que los niños jueguen y se

---

<sup>3</sup> TORRES Mamerto, *Pukllarikuna*; 1º EDICIÓN, ABYA-YALA, Quito- Ecuador 1995, p.3.

<sup>4</sup> LALAMA, Magdalena, BUSTOS, Gonzalo; *El Juego Infantil*; 1º Edición; Pedagógica “Freire” Riobamba 1992; p. 9.

molestan por todo lo que ellos realizan y no se acuerdan que en algún momento ellos fueron niños y sabían jugar aunque todo esté en su contra.

Actualmente los padres de familia solo miran que el juego es una distracción y no es nada beneficioso para el niño en su aprendizaje; pero, la verdadera causa es que les molesta y necesitan descansar para volver a sus trabajos por esto el niño no comprende por qué en esa edad lo que necesita el niño o niña es explorar y mirar más allá de su imaginación.

Los niños y /as/ del sector urbano no tienen muchos espacios para poder jugar ya que muchos de ellos son migrantes de otras ciudades que vienen a Cayambe a buscar trabajo en las florícolas y sus hijos vienen a vivir en cuartos cerrados por lo que el niño no puede salir a jugar libremente y cuando llegan sus padres del trabajo solo lo que desean es que el niño /a/ esté quieto y deje de molestar.

El niño /a/ del sector urbano con el pasar del tiempo se adapta a la forma de crianza de sus padres por lo que él mira que él jugar es malo, de esta forma los niños vuelven a imitar a sus padres para ser del mismo modo con sus hijos.

En cambio el niño que está en el campo o vive en las comunidades tiene la libertad de tener un espacio abierto para poder jugar o distraerse ayudando a desarrollar su imaginación y creatividad.

Se invoca con frecuencia la espontaneidad del juego contrapuestos a las obligaciones del trabajo y de la adaptación real; a menudo se utiliza el criterio de que el juego es una actividad “ para el placer” que carece de una estructura organizada son comentarios adulto centristas, que adoptan frecuentemente actitudes de incomprensión y de comodidades frente al juego de los niños, ”molestan, hacen ruido, pueden romper algo” , se prefiere sentarlos frente al televisor para que estén quietos , el niño urbano permanece encarcelado, como un pajarito enjaulado en un mini departamento de un bloque multifamiliar, sin poder volar ni cantar, ( Lalama,1997). <sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ibídem., p. 11.



## 2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO

Los juegos tradicionales son muy importantes para los niños en su aprendizaje ya que les ayuda a desarrollar su creatividad, imaginación, y fantasía; además desarrollan su psicomotricidad al enseñarles desde muy pequeños estos juegos no solamente estaremos dando valor a lo que es nuestra tradición que se ha venido dando a través de nuestros antepasados.

En el ámbito de las instituciones educativas es muy importante que tomen al juego como algo muy importante en su enseñanza y aprendizaje ya que al estudiante lo motivará a aprender jugando ya que su mundo en esta edad es el juego y es lo más importante para ellos, y si se les prohíbe se sentirán frustrados o molestos por lo que más novedoso y creativo en las instituciones educativas es hacer realidad el de aprender jugando.

En nuestros pueblos y comunidades es importante rescatar estos juegos tradicionales ya que podremos conocer cuáles fueron sus principales distracciones en sus tiempos y así poder dar a conocer a las nuevas generaciones los juegos tradicionales con el fin de que no queden olvidados, nuestros abuelos o padres son un pilar importante para que los niños conozcan valiosos juegos ya que si son olvidados y no son practicados con nuestros hijos, hermanos, y amigos quedarán en el olvido.

En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. (Forrest 2011).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> FORREST, Hugo, *Los juegos tradicionales, un patrimonio que estamos perdiendo*, <http://elcostanero.ce.comlu.com/cultura-losjuegostradicionales.html>, 10 de mayo del 2011

Los pedagogos han dado gran importancia a los juegos como parte importante para el proceso de enseñanza aprendizaje que los maestros deben aplicar al momento de iniciar cualquier clase ya que el niño o /a/ se sentirá muy motivado dando así un mejor resultado en su aprendizaje.

Los juegos que el docente aplique al momento de comenzar la clase tendrán que ser divertidos para ganar su atención y además podrán haber variantes en cada juego y aplicar el objetivo de aumentar su creatividad e imaginación.

A través de los juegos tradicionales los docentes tienen la posibilidad de que el niño mejore su psicomotricidad tanto en el equilibrio, motricidad gruesa y fina y ayudar a dar valor a sus tradiciones ya que son un patrimonio cultural de los pueblos.

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño y por qué los pedagogos insisten en proponerlo como un método enseñanza, dado que representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos. En otras palabras, se considera que los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El “juego” posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas.<sup>7</sup>

El juego como lo dice Gessel es muy importante durante toda la infancia del niño o /a/ ya que le ayuda en su aspecto emocional y se puede socializar con mucha facilidad con sus compañeros. ”Gessel anotó que: “durante toda la infancia el juego nunca deja de ser una ocupación importante”. (LALAMA 1992).<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural, *Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memoria e Identidad*,  
[http://www.educarecuador.ec/\\_upload/Juegospopularestradicionales.pdf](http://www.educarecuador.ec/_upload/Juegospopularestradicionales.pdf), 10 de mayo del 2011.

<sup>8</sup> LALAMA, Magdalena. Óp. Cit. p. 12.

## **2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

Las características del juego se basan en conocer como el ser humano está relacionado con el juego y como está implicado en la educación.

- **Actividad espontánea natural.**

El ser humano cuando nace tiene diferentes habilidades que las pueden relacionar con el juego ya que por medio de su exploración aprende a jugar “El ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico. Por su naturaleza, el hombre necesita actividad física y ésta se identifica desde los primeros estadios evolutivos con la actividad lúdica, el juego como elemento imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de multitud de factores.”<sup>9</sup>

- **Libertad.**

El juego es lo más claro ante la libertad y el niño puede desplazarse libremente en su imaginación y creatividad y a la vez dar rienda suelta a lo que es la fantasía y a tener habilidades psicomotoras que le ayudarán en su aprendizaje “Término tan ansiado por todos y cuya realidad nos gustaría alcanzar, se encuentra en el juego de una forma mágica. La actividad lúdica encierra un maravilloso mundo imaginario; por él sentimos la actividad libre y, lo más importante, somos libres realizándola”.

- **Actividad generadora de placer.**

El niño al momento de ponerse a jugar se siente feliz y contento, es el momento más placentero que puede tener en su niñez “Las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego. Son muchas las razones por las que el hombre se siente atraído por el juego y multitud los factores que en él se desatan. Sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y se va acrecentando ante la situación de alcanzar el éxito”.

---

<sup>9</sup> Lecturas: Educación Física y Deportes, <http://www.efdeportes.com> · Año 8 · Nº 45, 5 de Agosto del 2011.

- **Espacio – Tiempo.**

Para todo juego es necesario tener un espacio físico ya que el niño necesita desplazarse con todo su esplendor, y el niño /a/ no mira el tiempo y puede pasarse jugando sin medir el tiempo ya que el juego es el que le da mayor placer “ Todo juego, al igual que cualquier actividad cotidiana, están condicionados en el espacio y en el tiempo, no obstante, como podemos deducir de la secuencia del juego, es el propio individuo el que estipula los factores espacio-temporales en función de la edad, las características del individuo y de los objetivos que se pretendan”.

- **Reglamentación.**

Todas las personas debemos respetar las reglas y normas ya que así evitaremos de muchos conflictos, y el juego también tiene normas y reglas que el niño o /a/ debe aceptar para que se realice sin ninguna dificultad y que pueda adaptarse a la sociedad. Los niños desde pequeños aprenden y aceptan las reglas para poder jugar con sus amigos, y compañeros con el fin de no tener problemas y que sea muy divertido.

Si analizamos nuestra sociedad, podemos comprobar que las normas, leyes y pautas presiden todo y a todos. En el juego, como hecho social que es, las reglas son elementos imprescindibles que varían y se adaptan en función del grupo al que van destinados. Lo importante no es la existencia de un mayor o menor número de reglas, sino que éstas sean aceptadas por todos y cada uno de los participantes como hechos lógicos, comprensibles, que tienen una razón de ser y actúan en pro de un buen desarrollo de la actividad. Este es un factor muy positivo para la interpretación de las reglas.<sup>10</sup>

- **Relajación.**

El juego es el mejor relajante para todo niño /a/ “al igual que el juego recupera el trabajo diario, también relaja; desde el momento en que planteamos la actividad como un resorte para dar rienda suelta a nuestro cuerpo y nuestra mente.

---

<sup>10</sup> Ibídem, Agosto del 2011

## 2.5 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.

- **Los de Integración y de Presentación.** Son los que le ayudan al niño a poder socializarse con sus compañeros.
- **Los de Conocimiento.** Le ayudan al niño a fortalecer su capacidad cognitiva y de atención.
- **Los Cooperativos.** Son los que le ayudan a fortalecer la solidaridad con sus compañeros para cumplir las metas propuestas.
- **Los Fisiológicos.** Son los que ayudan en el desarrollo físico y cardiovascular de los niños /a/ cuando practican algún juego.
- **Los de Habilidad.** Son aquellos en donde predominan las destrezas naturales, adquiridas o desarrolladas por los niños al momento de jugar con sus compañeros.
- **Los de Senso – Percepción.** Son juegos donde están involucrados todos los sentidos y la imaginación, creatividad y memoria.
- **Los de Ingenio.** Son juegos que buscan dar soluciones como por **ejemplo:** crucigramas, sopa de letras, etc.
- **Los de Acción y la Reacción.** Son juegos donde el niño tiene que estar atento a cualquier orden para poder reaccionar rápidamente tanto en velocidad como en la psicomotricidad, por **ejemplo:** el florón
- **Los Multiculturales.** Son aquellos que vienen de generación en generación de una comunidad o pueblo que necesitan ser practicados con el fin de no ser olvidados, estos juegos son los que ayudarán a los niños y /as/ a valorar su cultura y a fortalecer su identidad.
- **Los de Azar.** Son juegos que son más practicados para realizar apuestas con el fin de ganar dinero.
- **Los Acuáticos.** Son juegos que los practican en el agua como por ejemplo las competencias de natación.

## 2. 6 HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Al hablar de juegos tradicionales vienen a nuestras mentes los juegos que fueron practicados por nuestros abuelos para poder divertirse en los momentos que ellos estaban libres y pasar un rato más ameno con los amigos.

Estos juegos han sido enseñados a sus hijos y han pasado de generación en generación con el fin de no ser olvidados en el tiempo, pero la modernidad los ha dejado atrás ya que a los niños en la actualidad los ha invadido la tecnología y los juegos que más les atraen son los juegos electrónicos. Con el tiempo estos juegos tradicionales vuelven a surgir por iniciativa de algunas personas que aman lo tradicional.

Al hablar de **juegos tradicionales** nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. (Almudena Mirian Octubre 2008).<sup>11</sup>

Los juegos tradicionales se han encontrado siempre en nuestras comunidades o pueblos pero con diferentes nombres o diferente forma de jugarlos pero siempre con su misma esencia.

Los **juegos tradicionales** se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos **juegos tradicionales** no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Almudena, Miriam, *El arte de jugar*;  
<http://aprendiendojugando.blogspot.com/2008/10/la-cultura-de-los-juegos-tradicionales.html>, 18 de julio del 2011.

<sup>12</sup> Ibídem., Agosto del 2011.

## 2.7 LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Los juegos tradicionales, son espacios lúdicos en donde se desarrollan actividades físicas, psicológicas e intelectuales, donde las personas buscan un momento de distracción, con familiares, amigos, compañeros etc. Las mismas que han sido transmitidas de padres a hijos, de forma oral y práctica con el transcurrir de los años.

Los juegos tradicionales son ejercicios recreativos o pasatiempos que están sometidos a reglas que se transmiten de generación en generación, en la cual se gana o se pierde, pueden ser específicos o no, pero sí propios de un lugar determinado, y cuyo origen se remonta a tiempo muy lejanos.

Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural intangible, por la transmisión vía generacional de la memoria colectiva que identifica a una región, pues están ligados a su historia, cultura y tradición. En algunas regiones del mundo con el pasar del tiempo, los juegos tradicionales se han convertido en deportes autóctonos de la región y que se relación con la tradición cultural de un pueblo. (FORREST 2011).<sup>13</sup>

La experiencia hace al maestro, si bien es cierto los educadores son quienes más comparten con los estudiantes, y en ellos está la sabiduría de cómo incorporar a las actividades lúdicas a los estudiantes, pues los niños son quienes adoptan la aplicación de los juegos y el Docente quien busca las variaciones hasta incorporar a los padres de familia a interactuar con sus hijos. Mientras la psicología busca la relación del juego con el estado psicológico de los niños al momento de realizar diferentes actividades en espacios lúdicos siendo su único objetivo encontrar su yo interior junto a otros niños.

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre padres.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> FORREST, Hugo, *Los juegos tradicionales, un patrimonio que estamos perdiendo*, <http://elcostanero.ce.comlu.com/cultura-losjuegostradicionales.html>; 10 de mayo del 2011.

<sup>14</sup> Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural, *Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memoria e Identidad*, [http://www.educarecuador.ec/\\_upload/Juegospopularestradicionales.pdf](http://www.educarecuador.ec/_upload/Juegospopularestradicionales.pdf), 10 de Mayo del 2011.

## **2.8 El Aprendizaje Ligado al juego.**

Los juegos se crearon para la recreación de niños, jóvenes y adultos, para formularnos nuestras propias preguntas y respuestas para, aplicarlos con familiares y amigos. Mi pregunta es quién de nosotros no tuvimos aquel sentimiento de frustración cuando perdimos por primera vez, y qué de aquella emoción incontenible de felicidad cuando ganamos, si recordáramos la última vez que ganamos, aun sonreiríamos de aquel instante.

Tiene mucho de verdad que el niño aprende jugando ya que por medio del juego el niño/a/ se siente motivado en su proceso de enseñanza aprendizaje y lo más interesante del niño es que él puede comenzar un juego y terminarlo y comenzar a jugar otro sin sentirse cansado de ninguna forma.

El niño cuando pierde algún juego no se siente frustrado de haber perdido si no que piensa que en algún momento va a ganar o que estuvo bien divertido el juego.

Los niños aprenden jugando, haciendo y observando. Una de las cosas fundamentales, por ejemplo, que los niños (todavía los adultos) aprenden mediante el juego es que perder no significa el fin del mundo. Pueden empezar otro juego y tienen una nueva oportunidad de ganar. Se dan cuenta que en una situación igual en otro momento pueden tener éxito. (RAIMONDO 1998).<sup>15</sup>

## **2.9 Aplicación Didáctica de los Juegos Tradicionales.**

Los juegos tradicionales son muy importantes y es necesario que se practiquen en nuestras instituciones ya que los niños conocerán los juegos que fueron practicados por nuestros abuelos, padres o amigos, el objetivo de nuestros ancestros es transmitirlos con sus hijos o nietos para que ellos vuelvan a enseñarlos a sus hijos y así vayan de generación en generación. Nosotros debemos darnos cuenta que los verdaderos maestros son los que dejaron estos saberes tan valiosos para nuestra sociedad.

Los maestros deberán recordar que un día fueron niños y que el jugar era el placer más confortante. El docente debe tomar en cuenta que el juego es una parte

---

<sup>15</sup> RAIMONDO, Mirta, *Apliquemos el Moseib*, 1° Edición; EBI GTZ 1998, p. 16.



importante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que le ayudará al niño a reforzar su creatividad, imaginación y su psicomotricidad y lo más importante le ayudará a relajarse de todo el día estresante que pudo tener.

Aunque ya hace algunos años o muchos, podemos recordar tantas y tantas sensaciones, emociones, muchas de ellas de alegría; esas vivencias y experiencias que nos han ido esculpiendo, moldeando, enseñándonos a ser personas, ayudándonos a adaptarnos desde nuestro ‘yo’ al de los otros, al entorno, a saber convivir, a aceptarnos como somos y aceptar a los demás; hemos aprendido a ganar, pero sobre todo a saber perder. En definitiva, hemos ido aprendiendo a saber vivir. Y con lo serio que es esto de vivir, lo hemos hecho con un recurso, también muy serio pero que podría no parecerlo al leer la palabra que lo nombra. Esa palabra mágica a la que nos referimos, ese recurso tan serio y divertido a la vez, no es otra que “JUEGO”. Y en esa seriedad que es el juego, sin embargo, los niños y niñas se entregan sin tapujos, en cuerpo y alma, sin pedir nada a cambio, excepto el poder jugar, el querer jugar. Y en esa entrega al juego nuestro alumnado aprenderá, como hicimos nosotros antaño.<sup>16</sup>

## **2.10 La relación del juego frente al Modelo de Educación Intercultural Bilingüe.**

El juego está relacionado con el modelo de Educación Intercultural Bilingüe ya que busca que la comunidad se encuentre unida que respeten su cultura en todos los momentos sin sentirse discriminados; los juegos tradicionales están basados en las tradiciones que se han venido transmitiendo de generación en generación, este modelo busca que haya espacios lúdicos donde el niño pueda jugar y socializarse con sus compañeros y además fortalecer sus capacidades motrices para el proceso de enseñanza aprendizaje.

El modelo contempla la ejecución de acciones específicas encaminadas a atender las necesidades de la persona, a fortalecer la relación familiar y comunitaria y a desarrollar un currículo apropiado para alcanzar los objetivos desarrollar las propuestas en base a los actores sociales y a un conjunto de elementos estructurales que forman parte del modelo.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Aplicación didáctica de los juegos tradicionales, y su relación con las competencias básicas; <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7259.pdf>; 03 de agosto del 2011.

<sup>17</sup> Ministerio de Educación y Cultura, Modelo de Educación Intercultural Bilingüe, p. 16.

En el Sistema Nacional de Educación en el artículo 343, nos dice que dará todas las posibilidades para que los niños y niñas tengan un buen aprendizaje respetando todos los saberes ancestrales de nuestras comunidades sin exclusión alguna. El saber ancestral de nuestros pueblos se divide en diferentes aspectos como la música, la medicina, la comida y los juegos tradicionales.

El Sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El Sistema Nacional de Educación integrara una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (Constitución 2008).<sup>18</sup>

Las estrategias que nos muestra el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe propicia que el docente al momento que aplique los juegos tradicionales deberá tomar en cuenta como el niño se va desarrollando en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto en el conocimiento, motivación, creatividad imaginación, psicomotricidad y su estabilidad emocional del niño o niña.

#### **2.10.1 Estrategias pedagógicas.**

- El docente debe desarrollar los valores éticos; científicos, estéticos y lúdicos en las culturas indígenas.
- Atender las necesidades psicológicas de los estudiantes en relación con el medio familiar.
- Fortalecer la identidad cultural y personal.
- Desarrollar la motricidad.
- Desarrollar la percepción sensorial y la afectividad.
- Lograr mayores niveles de acceso al conocimiento.

---

<sup>18</sup> República del Ecuador, Constitución 2008, p. 156.

### **2.11 La Educación frente al Juego.**

La educación y el juego se vinculan ya que buscan fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje mediante juegos y dinámicas, con el objetivo de que sea más efectiva, dinámica y novedosa motivando al estudiante en todo el proceso de adquisición de nuevos conocimientos y fortificando la capacidad intelectual. Además mejorando las relaciones de amistad entre los actores educativos y dando paso al desarrollo de actividades de implicación psicomotriz, cognitivo y lingüístico, y socio-afectivo además fortalecer la memoria lógica- auditiva.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.<sup>19</sup>

Muchas de las escuelas o centros educativos de hace muchos años atrás no ven al juego como algo productivo para la enseñanza ya que creen que el juego es una diversión y no ayuda a los conocimientos del niño por lo que algunos de los profesores irrespetan su horario de recreo y le hacen trabajar en las aulas por lo que creen que pierden el tiempo en estar jugando. Actualmente las escuelas y centros educativos piensan diferente y nos dicen que el juego es una ayuda pedagógica para el docente.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la a criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Actividades Lúdicas, <http://actividadesludicas-lisseth.blogspot.com/>, 10 de mayo del 2011.

<sup>20</sup> Ibídem, Mayo del 2011.

### **2.12 La Cultura.**

La cultura se adquiere en el lugar que nos desenvolvemos y acompañado de la enseñanza de nuestros padres, maestros y comunidad transmitida a través del tiempo y evitando, la discriminación de otras personas de característica similares con el fin de sobrevivir en nuestra sociedad, pero siempre manteniendo viva nuestra cultura.

Uno de los aspectos más importantes de toda cultura es el modo en que se desarrolla el proceso educativo o sea, el modo en que se inculcan al niño las pautas destinadas a la supervivencia dentro del grupo y, al mismo tiempo al mantenimiento del grupo con sus propios rasgos culturales.<sup>21</sup>

### **2.13 La Interculturalidad.**

La interculturalidad se puede decir que es la inclusión de los elementos que le vinculan a las personas con el medio que les rodean junto a la aculturación de otra sin dejar de lado las propias, creencias, lenguas, costumbres, tradiciones etc. donde se evidencia la mayor parte de la interculturalidad en relación de una persona con otra.

La interculturalidad se podría explicar con aquel mito oriental del hombre de sal y el mar, cuya relación implico común-uni6n entre los dos elementos, sin que la sal deje de ser sal, ni el agua deje de ser agua. La interculturalidad es posible cuando cada uno de los miembros de un grupo social y de la colectividad se identifica, previa interiorizaci6n critica de valores particulares de su cultura y personalizan los valores universales. (MARTINEZ 1994).<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Gran Enciclopedia Científica Cultural, Sociología Antropología, 1º edición 1982, cultural S.A, p. 145.

<sup>22</sup> MARTINES, Carlos, BURBANO, José Bolívar, *La Educaci6n como identificaci6n cultural*, 1º edici6n 1994, Abya-Yala, p.37.

## CAPÍTULO III

### 3.1 DESARROLLO DE LA GUÍA.

#### 3.1.1 INTRODUCCIÓN.

La tarea más esencial que desarrollamos en nuestra infancia es el juego, Quien más que nuestros familiares con figura paterna o materna lo podría confirmar o negar, cual delicadas manos perfumadas formaron parte de nuestra distracción en esa etapa llena de ternura y amor de nuestros padres y que acompañado de aquella inocente creatividad incentivaron el desarrollo del juego en nosotros a través de sus locas u ocurrencias como son los gestos, guiños, señas, mímicas, pues fuimos nosotros quienes robamos de su rostro una sonrisa que ellos nos obsequiaron y enseñaron.

El juego es parte de la vida diaria de los niños, en donde se conjuga el placer, la diversión, el liderazgo, la fantasía, la imaginación y la emoción, somos nosotros los que estamos llamados a ingresar en aquel mundo de fantasías que ellos nos invitaron para ser parte de él y quien no está dispuesto a ingresar en aquel mundo si nosotros estamos pendientes de mostrar a aquel niño que está muy pero muy dentro de nosotros mismos.

Cierto día miré a un niño de 7 años jugando en un espacio muy reducido, sin nada en las manos y nada que lo rodee sin embargo en su mundo de fantasía, más de mil aventuras por descubrir, siguen transitando en su mundo y en un murmullo escuché de un adolescente **“Sobrino”** decirle a su madre **“Tía”**.

Al mirar a tu hijo jugando parecería que está loco y la madre de aquel niño se sorprendió y en su asombro nada pudo responder; ¡Qué idea cruzaría en la mente de aquella madre? Y por coincidencia de la vida un señor elegante y alto de estatura sonrió, pasó muy cerca de ahí y al preguntar al adolescente; Disculpa cuántos años tienes? y ¿respondió: 15 años. Te das cuenta que recién dejaste de ser niño para comenzar a ser un adolescente, De igual manera el adolescente sin tener que responder con incertidumbre y mirada perdida se quedó callado.

Llegando a mi casa comenté este acontecimiento que viví con mi compañera a quien he llamado por más de 9 años esposa, Cuál es aquella fantasía, ilusión o ensueño que tanto adolescentes jóvenes y adultos abandonamos sin darnos cuenta?.

Partiendo desde este párrafo de reflexión y si bien es cierto que en nuestro desarrollo tanto emocional, social, espiritual y pedagógico, queremos llamar a la conciencia de todos los actores educativos, padres de familia, docentes, estudiantes, y la comunidad que la circunda con el objetivo de incorporar los juegos tradicionales, por su alto valor pedagógico e histórico heredado de las generaciones pasadas.

### **3.1.2 PRESENTACIÓN.**

Mediante esta Guía Didáctica se podrá evidenciar la descripción detallada de los juegos tradicionales: los nombres, los recursos, las sugerencias pedagógicas, los materiales, los participantes, las reglas y los gráficos de los resultados obtenidos y el objetivo del juego.

De igual manera la guía didáctica de juegos tradicionales está desarrollada a través de una profunda investigación en el sector urbano marginal y rural comunitario donde la falta de práctica de dichos juegos ha ocasionado la pérdida del gran valor histórico de su uso la esencia innata de la riqueza de los juegos de nuestros antepasados.

En los fines académicos y pedagógicos de los juegos tradicionales se involucran las áreas psico-motrices, socio-afectiva, memoria lógica, cognitiva y de lenguaje, dando paso a un niño creativo a través de la sensibilidad de percibir el mundo que lo rodea, vinculándose de manera espontánea, dinámica y efectiva a desarrollar una nueva metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula ya que es ahí donde muchos de los niños abandonan el deseo de estudiar por varios factores que inciden en el estudiante entre los cuales tenemos: despreciar su cultura (pérdida de su lengua nativa e identidad), el Maltrato (psicológico, físico y verbal), la discriminación de compañeros (por procedencia social, color de piel), rechazo a la educación (compañeros de similares características).

Los juegos tradicionales rompen aquel esquema cultural y socio-afectivo siendo el niño quien establece una interacción entre amigos, compañeros, maestros, y el medio que les rodea y donde el estudiante puede dejar de lado los problemas que le circundan ya sea en el hogar, institución o en la comunidad.

Además en esta guía de juegos tradicionales encontraremos conclusiones, donde el docente empleará las respectivas recomendaciones en lo referente a cada uno de los juegos dando la oportunidad de buscar variantes con el objetivo de promover la interacción, iniciativa, liderazgo de cada uno de los estudiantes.

### **3.1.3 TÍTULO DE LA GUÍA.**

Guía didáctica sobre el uso de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de segundo año de básica de los Centros Educativos Intercultural Bilingüe Educativos “**Sumak Wawa**” e “**Isla Santa María**” del Cantón Cayambe.

### **OBJETIVO GENERAL.**

- Dar a conocer a los docentes la importancia de los juegos tradicionales y cómo puede ayudar en los aspectos socio-afectivos.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Apropiar el juego tradicional para fortalecer las relaciones socio-afectivas en los actores educativos.
- Impulsar la creatividad, el ingenio, la fantasía creando, un comportamiento escolar donde se evidencie aspectos psicológicos y fisiológicos.

- Crear un ambiente adecuado donde se practique y se aplique el pensamiento creativo en forma directa e indirecta con la expresión de las emociones de los actores educativos.

#### **3.1.4 BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.**

Quién de nosotros puede negar que en el transcurso de nuestras vidas, cruzó por un instante en nuestra mente el pensamiento, idea o el deseo de volver a ser niño afianzando de mejor forma a través de una interrogante: ¿El porqué de este pensamiento? y buscando una respuesta a nuestra incógnita.

Los juegos tradicionales ecuatorianos son un llamado a nuestra conciencia al rememorar aquellos momentos incontenibles de felicidad, emoción o llanto de nuestros abuelos, padres y hasta de nosotros mismos cuando pequeños y que han sido parte esencial en nuestra niñez.

La práctica de dichos juegos tradicionales busca rescatar la memoria colectiva de nuestros antepasados que se ha convertido en historia siendo parte esencial de nuestra cultura las mismas que han sido transmitidas de forma oral y práctica de generación en generación y de un testimonio vivencial que con el transcurrir de los años se han ido fortaleciendo constituyéndose en una tradición.

#### **3.1. 5 APLICACIÓN PEDAGÓGICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.**

Las personas sea cual sea edad, sexo, raza, religión o condición económica pertenecen a una cultura, nosotros con la capacidad de razonamiento tenemos la obligación de captar, respetar y comprender la inocencia que reflejan los estudiantes al aplicar los juegos tradicionales.

Dichas actividades lúdicas parten del fundamento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje. En donde acción y la interacción de los niños y niñas permiten el desarrollo físico, intelectual, afectivo, estético y tecnológico dichas aptitudes y funciones logran poner a los estudiantes a una realidad objetiva que les



permite vencer y modificar la conducta escolar frente al mundo tal cual se percibe y se presenta.

La participación de los estudiantes en los juegos tradicionales los hace comprender y aceptar normas y reglamentos en los estudiantes, mientras que para los docentes permite valorar como herramienta pedagógica que a través de la observación nos permite visualizar la existencia de actitudes discriminatorias, entre compañeros.

## **CONCLUSIONES.**

Esta guía didáctica y pedagógica hace comprender el valor pedagógico y cultural, que tienen los juegos tradicionales tanto en sector urbano marginal y rural comunitario siendo de vital importancia mantener la historia viva de nuestra cultura y con responsabilidad de ser transmitidas dichas tradiciones y formas de vida. a nuestros familiares.

Los juegos tradicionales tienen un orden teórico y práctico en muchos de los casos duran un periodo mínimo entre 5 y 10 minutos, muchos de los juegos son repetitivos dando la oportunidad de incluir variaciones en los juegos e incluir más participantes.

Los juegos tradicionales nos permiten crear espacios lúdicos donde la socialización y la sana competencia entre compañeros, fortalece el desarrollo social, emocional, cultural y pedagógico. Dejándonos como enseñanza que no importa el ganar si no el interactuar entre compañeros.

Los juegos tradicionales en su mayor parte fueron acogidos por los segundos años de educación básica, dando paso a la petición verbal de los estudiantes de los años consiguientes la incorporación de dichos juegos ya que ellos también son parte colectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje

Los juegos tradicionales en las diferentes provincias poseen un contenido diferente el cual nos brinda la oportunidad de integrarnos con otras costumbres, hábitos y otras características de nuestra cultura ecuatoriana.

## **RECOMENDACIONES.**

Los juegos tradicionales pueden ser incluidos en las instituciones en las horas pedagógicas, horas libres y en horas ocio ya que son de fácil acceso y no requieren de mucho material didáctico ni horarios especiales.

Los docentes de las instituciones deben capacitarse en la utilización de la guía didáctica de los juegos tradicionales para poner en práctica el desarrollo de cada uno de los juegos con el objetivo de hacer conocer a los estudiantes las respectivas instrucciones, regla, lineamientos.

Los docente debe crear espacios lúdicos e incentivar en los estudiantes a la participación creando un ambiente de “motivación, seguridad, confianza y estabilidad emocional” permitiendo que los estudiantes interactúen entre sí.

El docente debe anticipar eventualidades y situaciones que se ponga en riesgo la integridad de los estudiantes y planificando acciones venideras e interpretando la realidad del juego.

Los estudiantes deben apropiar los juegos tradicionales con el objetivo de practicarlo oportunamente y darlo a conocer a sus compañeros.

El docente debe participar en el juego tradicional interactuando y disfrutando con los estudiantes y formando parte de aquella intensidad que caracteriza la práctica de los juegos, de esta manera concientizamos el gran valor histórico y pedagógico.

En ésta investigación de campo nos encontramos con una triste realidad la pérdida repentina de la práctica de los juegos tradicionales siendo un llamado a los docentes a inculcar y concientizar, en estudiantes, padres y madres de familia la práctica de los juegos tradicionales.

Fortalecer la práctica de los juegos tradicionales en los centros educativos pidiendo apoyo a las instituciones públicas y privadas, con el fin de realizar concursos de juegos tradicionales.

## BIBLIOGRAFÍA

- Constitución de la República del Ecuador 2008.
- Epstein, Robert (2004) El Gran Libro De Los Juegos. Edición ONIRO, PAIDOS, Ecuador.
- Gran Enciclopedia Científica Cultural; Sociología Antropología; 1º edición 1982: cultural S.A; 145.
- Gobierno Municipal De Otavalo; Cuentos, Leyendas y Juegos Tradicionales de Otavalo; 1º Edición 2004; pág. 81, 87.
- LALAMA, Magdalena, BUSTOS, Gonzalo; El Juego Infantil; 1º Edición; Pedagógica “Freire” Riobamba 1992; pág. 9.
- MARTINES, Carlos; BURBANO, José Bolívar; La Educación como identificación cultural; 1º edición 1994; Abya -Yala; pág.37.
- MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA; PICAPIQUERO; 1º Edición; MEC BID República Del Ecuador Diciembre 1997.
- Ministerio de Educación y Cultura; MODELO DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE; Pág. 16,17.
- Ministerio de Educación y Cultura; Primer Festival de Juegos Infantiles Ecuatorianos; 1edición; Dpto. Difusión Cultural Artes y Cultura.
- Océano uno; Diccionario Enciclopédico Ilustrado; Editorial Grupo Océano Uno; 1992.
- RAIMONDO, Mirta; APLIQUEMOS EL MOSEIB;1º Edición; EBI GTZ 1998.
- TORRES Mamerto; *PUKLLARIKUNA*; 1º EDICION; ABYA-YALA, Quito - Ecuador 1995; Pág.
- Últimas noticias; El Gran Libro De Los Juegos; EL COMERCIO Diario de Quito; Parramon Enero del 2007; Pág. 1.
- **Textos Digitales.**
- Actividades Lúdicas; <http://actividadesludicas-lisbeth.blogspot.com/>; 10 de mayo del 2011.
- Almudena, Mirian; <http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-cultura-de-los-juegos-tradicionales.html>; el arte de jugar; 18 de julio del 2011.

- Aplicación didáctica de los juegos tradicionales, y su relación con las competencias básicas; <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7259>; 03 de agosto del 2011.
- FORREST, Hugo; <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7259>; Los juegos tradicionales, un patrimonio que estamos perdiendo; 10 de mayo del 2011.
- Lecturas: Educación Física y Deportes; <http://www.efdeportes.com> · Año 8 · N° 45; 5 de Agosto de 2011.
- Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural; Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memoria e Identidad.  
[http://www.educarecuador.ec/\\_upload/Juegospopularestradicionales](http://www.educarecuador.ec/_upload/Juegospopularestradicionales); 10 de Mayo del 2011.

## Contenido

INTRODUCCIÓN. ....	5
CAPÍTULO I.....	7
MARCO REFERENCIAL. ....	7
1.1 ANTECEDENTES .....	7
1.1.1 HISTORIA DE LA COMUNIDAD DE LA CANDELARIA .....	7
1.1.2 HISTORIA DEL CENTRO EDUCATIVO LA CANDELARIA.....	11
1.1.3 HISTORIA DEL BARRIO LOS CAMELLONES.....	12
1.2 DIAGNÓSTICO. ....	14
1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA. ....	18
1.4 INDICADORES DE LAS INSTITUCIONES.....	19
1.5 EFECTOS QUE GENERA. ....	21
1.6 DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PRODUCTO QUE SE PRETENDE REALIZAR. ....	21
1.7 JUSTIFICACIÓN.....	22
1.8 OBJETIVOS GENERAL:.....	23
1.8.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	23
CAPÍTULO II .....	24
2. MARCO TEÓRICO.....	24
2.1 ETIMOLOGÍA DEL JUEGO.....	24
2.2 DEFINICIÓN DEL JUEGO. ....	24
2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	27
2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO .....	29
2.5 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO. ....	31
2. 6 HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES. ....	32
2.7 LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	33
2.8 El Aprendizaje Ligado al juego. ....	34
2.9 Aplicación Didáctica de los Juegos Tradicionales.....	34
2.10 La relación del juego frente al Modelo de Educación Intercultural Bilingüe. ....	35
2.10.1 Estrategias pedagógicas.....	36
2.11 La Educación frente al Juego.....	37
2.12 La Cultura. ....	38
2.13 La Interculturalidad. ....	38

<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>39</b>
<b>3.1 DESARROLLO DE LA GUÍA.....</b>	<b>39</b>
<b>3.1.1 INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>39</b>
<b>3.1.2 PRESENTACIÓN.....</b>	<b>40</b>
<b>3.1.3 TÍTULO DE LA GUÍA.....</b>	<b>41</b>
<b>OBJETIVO GENERAL.....</b>	<b>41</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>41</b>
<b>3.1.4 BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....</b>	<b>42</b>
<b>3.1. 5 APLICACIÓN PEDAGÓGICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES. ...</b>	<b>42</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>44</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>45</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>46</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>50</b>

## ANEXOS

### Tabla N° 1

#### LISTADO DE ENTREVISTADOS

Nombre	Lugar	Fecha	Código
María Lanchimba	Comunidad la candelaria	Julio 2011	E1: Lanchimba,2011)
Manuel Tipanluisa	Comunidad la Candelaria	Julio- 2011	(E2: Tipanluisa,2011)
Mirian Villarreal	Comunidad la candelaria	Julio 2011	(E3: Villarreal,2011)
Paula LLauripoma	Barrio los Camellones	Julio 2011	(E4: llauripoma,2011)
Esperanza Farinango	Barrio los Camellones	Julio 2011	(E5: Farinango,2011)
Marlene Zapata	Barrio los Camellones	Julio 2011	(E6: Zapata,2011)
Víctor Tipanluisa	Comunidad la Candelaria	Julio 2011	(E7: Tipanluisa, 2011)
Clara Tipamaita	Comunidad la candelaria	Julio 2011	(E8: Tipamaita,2011)
María Ulcuango	Barrio los Camellones	Julio 2011	(E9: ULcuango,2011)
Bolívar Pillajo	Barrio los Camellones	Julio 2011	(E10: Pillajo,2011)

Fuente: Ortiz Hamilton, Mayra Noguera, 2011



**Tabla N° 2**

**CENTRO EDUCATIVO INTERCULTURAL BILINGÜE ISLA SANTA MARIA**

**NOMINA DE ESTUDIANTES DE SEGUNDO NIVEL**

<b>HOMBRES</b>	
<b>1</b>	<b>IMBAQUINGO LANCHIMBA WIDINSON ELISEO</b>
<b>2</b>	<b>IMBAQUINGO QUINATOA ROBERTO ALEXANDER</b>
<b>3</b>	<b>IMBAQUINGO QUINATOA YIMER JEREMIAS</b>
<b>4</b>	<b>LANCHIMBA SOPALO EDGAR FAUSTO</b>
<b>5</b>	<b>SOPALO QUISHPE JESUS ADRIAN</b>
<b>6</b>	<b>QUINATOA IMBAQUINGO BRAYAN BLADIMIR</b>
<b>MUJERES</b>	
<b>7</b>	<b>AIGAJE AULES NELLY ANDREA</b>
<b>8</b>	<b>CHIMARRO LOPEZ DIANA PAMELA</b>
<b>9</b>	<b>IMBAQUINGO TAMAL BRIGET JENNI</b>
<b>10</b>	<b>FARINANGO SOPALO NATALY YULISA</b>
<b>11</b>	<b>SOPALO FARINANGO SILVIA LUCIA</b>
<b>12</b>	<b>SOPALO IMBAQUINGO NORMA LILIANA</b>
<b>13</b>	<b>SOPALO LANCHIMBA NATALI SORARA</b>
<b>14</b>	<b>QUISHPE QUISHPE MARIA ALEJANDRINA</b>
<b>15</b>	<b>QUISHPE QUISHPE MARIA VANESSA</b>

Fuente: Villarreal Mirian, 2011

**Tabla N° 3**

**CENTRO EDUCATIVO INTERCULTURAL BILINGÜE SUMAK WAWA**

**NOMINA DE ESTUDIANTES DE SEGUNDO NIVEL**

<b>HOMBRES</b>	
<b>1</b>	<b>IMBA CHIMARRO JORDAN DAVID</b>
<b>2</b>	<b>HUALPA ORRES GUSTAVO ADIAN</b>
<b>3</b>	<b>QUIHUIRI PERALTA BRAYAN EUCLIDES</b>
<b>4</b>	<b>SIMBAÑA CUASCOTA ANDERSON RODOLFO</b>
<b>MUJERES</b>	
<b>5</b>	<b>ARIAS PUENTE CARLA NOEMI</b>
<b>6</b>	<b>CUASCOTA SANCHEZ TANIA LIZETHE</b>
<b>7</b>	<b>MOLINA OREJUELA DANA SHULIE</b>
<b>8</b>	<b>SIMBAÑA CUASCOTA PAULINA LIZETH</b>

Fuente: Farinango Esperanza, 2011



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA  
**SALESIANA**  
ECUADOR

**Guía Didáctica sobre el uso de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de segundo año de básica de los Centros Educativos Intercultural Bilingüe Sumak Wawa e Isla Santa María del Cantón Cayambe.**

**Aprendamos  
Jugando**

**Hamilton Ortiz, Mayra Noguera**



# Índice

INTRODUCCIÓN.....	5
PRESENTACIÓN.....	7
TITULO DE LA GUÍA.....	9
OBJETIVO GENERAL.....	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	12
APLICACIÓN PEDAGOGICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	13
1. EL JUEGO DEL REMOLINO O PERINOLA.....	14
1.1 Objetivo:.....	14
1.2. Descripción.....	14
1.3 Participantes.....	15
1.4 Reglas del juego.....	15
1.5 Recursos/Materiales que se requieren.....	15
1.6 Resultados obtenidos.....	15
1.7 Gráfico o Dibujo Aplicado en Estudiantes Cecib “Isla Santa María”.....	16
2 EL JUEGO DEL YOYO.....	17
2.1 Objetivo.....	17
2.2 Descripción.....	17
2.3 Participantes.....	18
2.4 Reglas del juego.....	18
2.5 Recursos/Materiales que se requieren.....	18
2.6 Resultados obtenidos.....	18
2.7 Gráfico o Dibujo aplicado en estudiantes Cecib “Sumak Wawa”.....	19
3 EL JUEGO DE LA SOGA.....	20
3.1 Objetivo.....	20
3.2 Descripción.....	20
3.3 Participantes.....	21

3.4 Reglas del juego.....	21
3.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	21
3.6 Resultados obtenidos.....	21
3.7 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes del Cecib “Isla Santa María” .....	22
3.7.1 JUEGO OSITO, OSITO (con la sogá).....	23
3.7.2 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes del Cecib “Isla Santa María” .....	24
4 EL JUEGO DE LA MONJA BOLAS.....	25
4.1 Objetivo.....	25
4.2 Descripción.....	25
4.3 Participantes.....	26
4.4 Reglas del juego.....	26
4.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	26
4.6 Resultados obtenidos.....	26
4.7 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes de Cecib “Sumak Wawa” .....	27
4.7.1 JUEGO PONKIS (con las bolas).....	28
4.7.2 JUEGO CHURO (con las bolas).....	29
5 EL JUEGO DEL BALERO.....	30
5.1 Objetivo.....	30
5.2 Descripción.....	30
5.3 Participantes.....	31
5.4 Reglas del juego.....	31
5.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	31
5.6 Resultados obtenidos.....	31
5.7 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes de Cecib “Isla Santa María” .....	32



6 EL JUEGO DEL TROMPO.....	33
6.1 Objetivo.....	33
6.2 Descripción.....	33
6.3 Participantes.....	34
6.4 Reglas del juego.....	34
6.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	34
6.6 Resultados obtenidos.....	34
6.7 Gráfico o Dibujo aplicados en Cecib “Sumak Wawa”.....	35
7 EL JUEGO DE LOS ENCOSTALADOS.....	36
7.1 Objetivo.....	36
7.2 Descripción.....	36
7.3 Participantes.....	37
7.4 Reglas del juego.....	37
7.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	37
7.6 Resultados obtenidos.....	37
7.7 Gráfico o Dibujo aplicado en el Cecib “Sumak Wawa”.....	38
8. EL JUEGO DE LAS PLANCHAS.....	39
8.1 Objetivo.....	39
8.2 Descripción.....	39
8.3 Elaboración de la ficha de forma artesanal.....	40
8.4 Participantes.....	40
8.5 Reglas del juego.....	40
8.6 Recursos /Materiales que se requieren.....	40
8.7 Resultados obtenidos.....	40
8.8 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes del Cecib “Isla Santa María”.....	41

9 EL JUEGO DE SAN BENDITO.....	42
9.1 Objetivo.....	42
9.2 Descripción.....	42
9.3 Participantes.....	44
9.4 Reglas del juego.....	44
9.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	44
9.6 Resultados obtenidos.....	44
9.7 Gráfico o Dibujo aplicado en Cecib “Isla Santa María”.....	45
10 EL JUEGO DEL LOBO FERROZ.....	46
10.1 Objetivo.....	46
10.2 Descripción.....	46
10.3 Participantes.....	48
10.4 Reglas del juego.....	48
10.5 Recursos /Materiales que se requieren.....	48
10.6 Resultados obtenidos.....	48
10.7 Gráfico o Dibujo aplicado en Cecib “ Sumak Wawa”.....	49
Conclusión.....	50
Recomendación.....	51
Bibliografía .....	52



# INTRODUCCIÓN

La tarea más esencial que desarrollamos en nuestra infancia es el juego, Quien más que nuestros familiares con figura paterna o materna lo podría confirmar o negar, cual delicadas manos perfumadas formaron parte de nuestra distracción en esa etapa llena de ternura y amor de nuestros padres y que acompañado de aquella inocente creatividad incentivaron el desarrollo del juego en nosotros a través de sus locas o ocurrencias como son los gestos, guiños, señas, mímicas, pues fuimos nosotros quienes robamos de su rostro una sonrisa que ellos nos obsequiaron y enseñaron.

El juego es parte de la vida diaria de los niños, en donde se conjuga el placer, la diversión, el liderazgo, la fantasía, la imaginación y la emoción, somos nosotros los que estamos llamados a ingresar en aquel mundo de fantasías que ellos nos invitaron para ser parte de él y quien no está dispuesto a ingresar en aquel mundo si nosotros estamos pendientes de mostrar a aquel niño que está muy pero muy dentro de nosotros mismos.

Cierto día miré a un niño de 7 años jugando en un espacio muy reducido, sin nada en las manos y nada que lo rodee sin embargo en su mundo de fantasía, más de mil aventuras por descubrir, siguen transitando en su mundo y en un murmullo escuché de un adolescente "Sobrino" decirle a su madre "Tía"



Al mirar a tu hijo jugando parecería que está loco y la madre de aquel niño se sorprendió y en su asombro nada pudo responder; ¡Qué idea cruzaría en la mente de aquella madre? Y por coincidencia de la vida un señor elegante y alto de estatura sonrió, pasó muy cerca de ahí y al preguntar al adolescente; Disculpa cuántos años tienes? y ¿respondió: 15 años. Te das cuenta que recién dejaste de ser niño para comenzar a ser un adolescente, De igual manera el adolescente sin tener qué responder con incertidumbre y mirada perdida se quedó callado,

Llegando a mi casa comenté este acontecimiento que viví con mi compañera a quien he llamado por más de 9 años esposa, Cuál es aquella fantasía, ilusión o ensueño que tanto adolescentes jóvenes y adultos abandonamos sin darnos cuenta?.

Partiendo desde este párrafo de reflexión y si bien es cierto que en nuestro desarrollo tanto emocional, social, espiritual y pedagógico, queremos llamar a la conciencia de todos los actores educativos, padres de familia, docentes, estudiantes, y la comunidad que la circunda con el objetivo de incorporar los juegos tradicionales, por su alto valor pedagógico e histórico heredado de las generaciones pasadas.

# PRESENTACIÓN

Mediante esta Guía Didáctica se podrá evidenciar la descripción detallada de los juegos tradicionales: los nombres, los recursos, las sugerencias pedagógicas, los materiales, los participantes, las reglas y los gráficos de los resultados obtenidos y el objetivo del juego.

De igual manera la guía didáctica de juegos tradicionales está desarrollada a través de una profunda investigación en el sector urbano marginal y rural comunitario donde la falta de práctica de dichos juegos ha ocasionado la pérdida del gran valor histórico de su uso la esencia innata de la riqueza de los juegos de nuestros antepasados

En los fines académicos y pedagógicos de los juegos tradicionales se involucran las áreas psico-motrices, socio-afectiva, memoria lógica, cognitiva y de lenguaje, dando paso a un niño creativo a través de la sensibilidad de percibir el mundo que lo rodea, vinculándose de manera espontánea, dinámica y efectiva a desarrollar una nueva metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula ya que es ahí donde muchos de los niños abandonan el deseo de estudiar por varios factores que inciden en el estudiante y en las cuales tenemos: despreciar su cultura (pérdida de su lengua nativa e identidad), el Maltrato (psicológico, físico y verbal), la discriminación de compañeros ( por procedencia social, color de piel), rechazo a la educación (compañeros de similares características).



Los juegos tradicionales rompen aquel esquema cultural y socio-afectivo siendo el niño quien establece una interacción entre amigos, compañeros, maestros, y el medio que les rodea y donde el estudiante puede dejar de lado los problemas que le circundan ya sea en el hogar, institución o en la comunidad.

Además en esta guía de juegos tradicionales encontraremos conclusiones, donde el docente empleará las respectivas recomendaciones en lo referente a cada uno de los juegos dando la oportunidad de buscar variantes con el objetivo de promover la interacción, iniciativa, liderazgo de cada uno de los estudiantes.

# TÍTULO DE LA GUÍA

**GUÍA DIDÁCTICA SOBRE EL USO DE JUEGOS TRADICIONALES PARA  
MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS  
DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LOS CENTROS EDUCATIVOS  
INTERCULTURAL BILINGÜE SUMAK WAWA E ISLA SANTA MARÍA DEL  
CANTÓN CAYAMBE.**

## OBJETIVO GENERAL

**Dar a conocer a los docentes la importancia de los juegos tradicionales y cómo puede ayudar en los aspectos socio-afectivos.**

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

**Apropiar el juego tradicional para fortalecer las relaciones socio-afectivas en los actores educativos.**

**Impulsar la creatividad, el ingenio, la fantasía creando, un comportamiento escolar donde se evidencie aspectos psicológicos y fisiológicos.**

**Crear un ambiente adecuado donde se practique y se aplique el pensamiento creativo en forma directa e indirecta con la expresión de las emociones de los actores educativos.**



# BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Quién de nosotros puede negar que en el transcurso de nuestras vidas, cruzó por un instante en nuestra mente el pensamiento, idea o el deseo de volver a ser niño afianzando de mejor forma a través de una interrogante: ¿El porqué de este pensamiento? y buscando una respuesta a nuestra incógnita

Los juegos tradicionales ecuatorianos son un llamado a nuestra conciencia al rememorar aquellos momentos incontenibles de felicidad, emoción o llanto de nuestros abuelos, padres y hasta de nosotros mismos cuando pequeños y que han sido parte esencial en nuestra niñez.

La práctica de dichos juegos tradicionales busca rescatar la memoria colectiva de nuestros antepasados que se ha convertido en historia siendo parte esencial de nuestra cultura las mismas que han sido transmitidas de forma oral y práctica de generación en generación y de un testimonio vivencial que con el transcurrir de los años se han ido fortaleciendo constituyéndose en una tradición.

# APLICACIÓN PEDAGÓGICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Las personas sea cual sea edad, sexo, raza, religión o condición económica pertenecen a una cultura, nosotros con la capacidad de razonamiento tenemos la obligación de captar, respetar y comprender la inocencia que reflejan los estudiantes al aplicar los juegos tradicionales.

Dichas actividades lúdicas parten del fundamento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje. En donde acción y la interacción de los niños y niñas permiten el desarrollo físico, intelectual, afectivo, estético y tecnológico dichas aptitudes y funciones logran poner a los estudiantes a una realidad objetiva que les permite vencer y modificar la conducta escolar frente al mundo tal cual se percibe y se presenta.

La participación de los estudiantes en los juegos tradicionales los hace comprender y aceptar normas y reglamentos en los estudiantes, mientras que para los docentes permite valorar como herramienta pedagógica que a través de la observación nos permite visualizar la existencia de actitudes discriminatorias, entre compañeros.



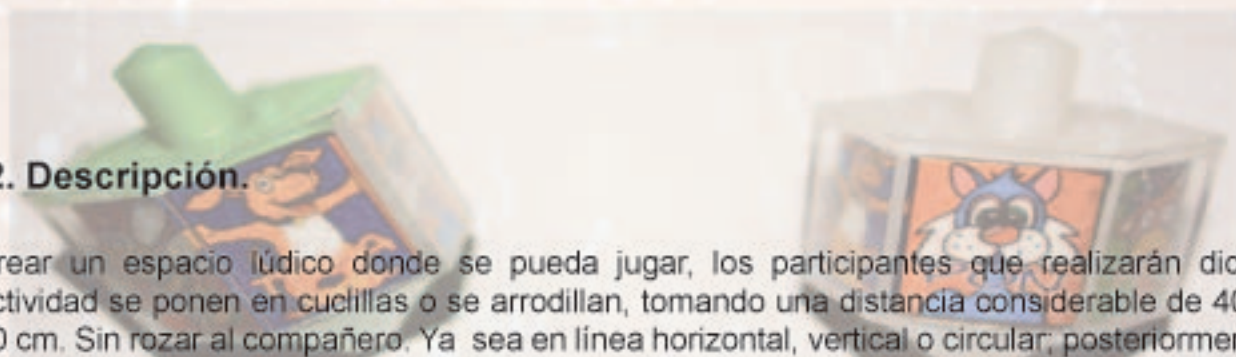
# 1. EL JUEGO DEL REMOLINO O PERINOLA

## 1.1 Objetivo:

Desarrollar aspectos del esquema corporal fortaleciendo la madurez física y emocional, estimulando la psicomotricidad para contribuir al fortalecimiento del área socio-afectiva en los estudiantes.

## 1.2. Descripción.

Crear un espacio lúdico donde se pueda jugar, los participantes que realizarán dicha actividad se ponen en cuclillas o se arrodillan, tomando una distancia considerable de 40 a 60 cm. Sin rozar al compañero. Ya sea en línea horizontal, vertical o circular; posteriormente se coge el remolino o perinola entre las manos, y con los dedos presionándolos y dando impulso en su propio eje ya sea en sentido horario o anti-horario, El ganador será el estudiante "participante", que hace girar más tiempo el remolino o la perinola. Cuyo desarrollo obedece la perinola con la única diferencia que nos muestra cierta cantidad de poner y tomar si existiese apuesta alguna.



### 1.3 Participantes.

En este juego denominado remolino o perinola se puede jugar (1 a 10) participantes a manera de recreación y diversión, mientras que en la perinola no existe un número determinado de participantes ya que entre más participantes hayan se hará más interesante y divertido si hubiese apuestas.

### 1.4 Reglas del juego.

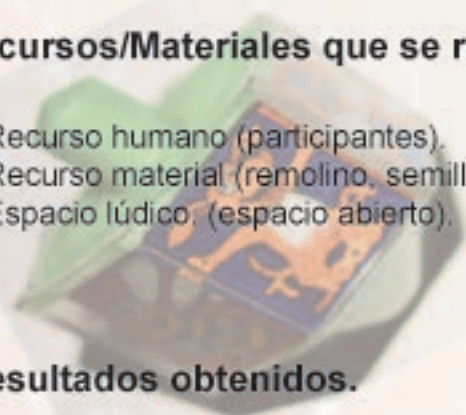
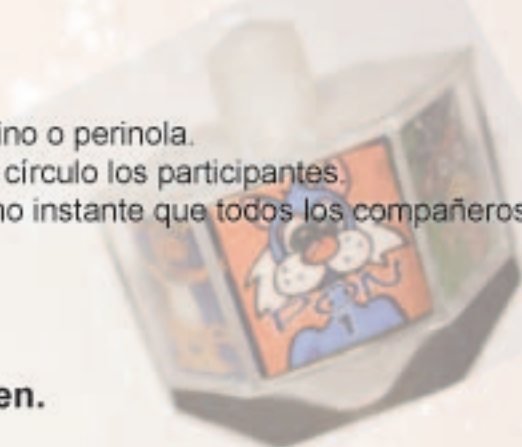
- Los participantes deben poseer un remolino o perinola.
- Ponerse en línea horizontal o vertical o en círculo los participantes.
- Los participantes deben comenzar al mismo instante que todos los compañeros sin retrasarse y sin adelantarse.

### 1.5 Recursos/Materiales que se requieren.

- Recurso humano (participantes).
- Recurso material (remolino, semilla de eucalipto, o perinola).
- Espacio lúdico, (espacio abierto).

### 1.6 Resultados obtenidos.

El juego del remolino o perinola ayuda a fortalecer el área psicomotriz, cómo es la motricidad fina y gruesa, además crea un ambiente socioemocional y afectivo aceptando normas y reglas.



## 1.7 Gráfico o Dibujo Aplicado en Estudiantes Cecib “Isla Santa María”.

Aplicación del juego tradicional del remolino o perinola



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional del remolino o perinola. Julio 2011. Tomada por Hamilton Ortiz y Mayra Noguera.*



## **2. EL JUEGO DEL YOYO**

### **2.1 Objetivo**

Fortalecer la capacidad psicomotora, la habilidad, la agilidad y la sensibilidad corporal mejorando la capacidad de reacción, creatividad e imaginación, a través de la observación.

### **2.2 Descripción.**

Para realizar esta actividad se debe tener un espacio lúdico donde el estudiante toma una distancia entre 80 cm. a 1 metro en línea horizontal o vertical posteriormente se toma al yoyo se entrelaza en el dedo índice para aprisionarlo en la mano dándole un impulso para desenrollarse de arriba hacia abajo acción recibida por la mano, brazo y antebrazo siendo nuevamente enrollado por la relación causa efecto.

El participante ganador es quien más tiempo lo tiene enrollándolo y desenrollándolo al yoyo pero también podemos encontrar variaciones en el juego que derivan de la destreza y habilidad del jugador entre las que conocemos como la vuelta al mundo, el columpio, el dormido,

### **2.3 Participantes.**

En este juego denominado el yoyo se puede jugar (1 a 5) participantes a manera de recreación individual o colectivo. El desarrollo de dicho juego requiere de habilidad y destreza para desarrollar las diferentes variaciones en el juego del yoyo. Este es un juego que no posee apuesta alguna.

### **2.4 Reglas del juego.**

- Los participantes deben tener un yoyo sea propio o prestado.
- Ponerse en línea horizontal o vertical los participantes.
- El estudiante debe realizar las variantes que son decididas entre los participantes.
- El triunfador o ganador es quién realiza más variantes con el yoyo

### **2.5 Recursos/Materiales que se requieren.**

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (yoyo, piola o lana)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### **2.6 Resultados obtenidos.**

El juego del yoyo ayuda a fortalecer el área psicomotriz, cómo es la motricidad fina y gruesa, además crea un ambiente socioemocional y afectivo aceptando normas y reglas.



## 2.7 Gráfico o Dibujo aplicado en estudiantes Cecib “Sumak Wawa”.

Aplicación del juego tradicional del yoyo



*Imagen: Estudiantes del Cecib Sumak Wawa aplicando el juego tradicional del yoyo  
Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz*

### 3. EL JUEGO DE LA SOGA

#### 3.1 Objetivo.

Mejora la motricidad fina y gruesa, poniendo a prueba el equilibrio corporal a través del desplazamiento individual y colectivo.

#### 3.2 Descripción.

Para realizar esta actividad a manera de distracción o competencia el docente dará las respectivas instrucciones, a los competidores; se tomará una distancia considerable de 2 m. a 3 m. dos estudiantes se colocarán de frente al docente con una distancia de 5 m. quien será el punto fijo donde giren los participantes.

Los primeros estudiantes son quienes darán la pauta para formar dos columnas de participantes colocándose uno detrás de otro, logrando un número exacto de competidores y creando un espacio lúdico los mismos que deberán poseer una sogá de 1 m de largo, el anuncio o conteo 1, 2, 3. Da inicio a la competencia.

El desarrollo del juego consiste en correr con la sogá haciéndola girar sobre y debajo del participante y dando vuelta donde el docente logrando retornar a su punto de partida y entregar la sogá al otro participante quien seguirá las mismas instrucciones, siendo los ganadores quienes vayan más rápido o empleen menos tiempo.



### 3.3 Participantes.

En este juego denominado juego de sogas o competencia de la soga se puede jugar (1) persona a manera de distracción (2 a 10) o más participantes tomando en cuenta la terminación de número par, poniendo en práctica diferentes variaciones del juego. Este juego no posee apuesta alguna.

### 3.4 Reglas del juego.

- El docente será quien dé las indicaciones.
- Crear un espacio lúdico
- Los participantes deben tener una soga propia o prestada.
- Los participantes se pondrán en dos columnas.
- Los participantes deben desarrollar la actividad correspondiente.
- El triunfador o ganador será quien emplee menos tiempo.

### 3.5 Recursos /Materiales que se requieren.

- Recurso humano (participantes).
- Recurso material (soga o cuerda).
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### 3.6 Resultados obtenidos.

El juego de la soga le ayuda a fortalecer el área psicomotriz cómo es la motricidad gruesa y fina creando un ambiente afectivo, socioemocional.



### 3.7 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes del Cecib “Isla Santa María”.

Aplicación del juego tradicional salto de la sog



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional de la sog  
Julio 2011. Tomada por Hamilton Ortiz y Mayra Noguera*

### 3.7.1 JUEGO OSITO, OSITO (con la soga).

El desarrollo del juego consiste en que dos estudiantes toman los extremos de una soga de 4 m. haciéndola girar al mismo tiempo mientras que los demás estudiantes entonan la canción.



Osito Osito,  
Date la vuelta.  
Osito Osito.  
Mira al cielo.  
Osito Osito.  
Topa el suelo.

Osito Osito  
Salta con un pie.  
Osito Osito.  
Salta con dos pies  
Osito Osito.  
Deja de saltar.

*Fuente: Imbaquingo Eliseo, 2011*

El estudiante o los estudiantes que ganan son quienes terminan la canción del osito saltando y realizando las actividades que indica la canción, en este juego pueden participar 2 a 3 o un sinnúmero de concursantes con la condición que los posteriores participantes deben entonar la canción del osito osito..



### 3.7.2 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes del Cecib “Isla Santa María”.

Aplicación del juego tradicional salto de la soga con la canción “osito osito”



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional de la soga  
Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz*

## 4. EL JUEGO DE LA MONJA BOLA

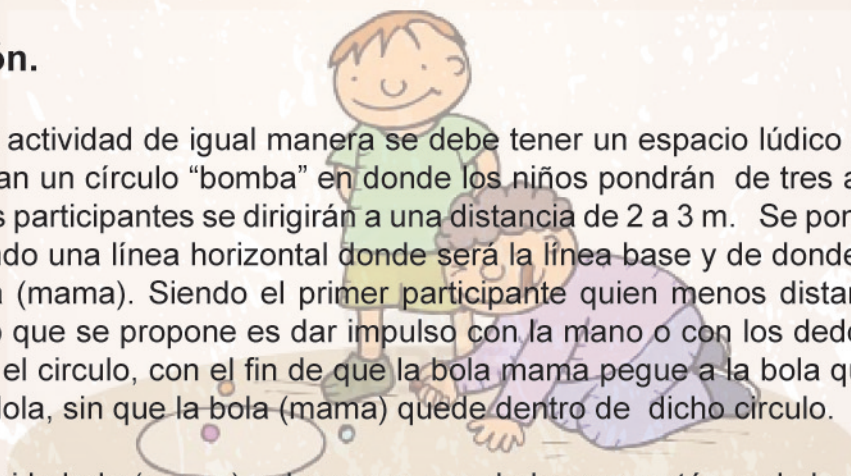
### 4.1 Objetivo.

Fortalecer la discriminación visual a través de la coordinación viso motora (ojo mano) conjuntamente con el manejo del espacio.

### 4.2 Descripción.

Para realizar esta actividad de igual manera se debe tener un espacio lúdico donde el o los estudiantes, dibujan un círculo “bomba” en donde los niños pondrán de tres a cuatro bolas, posteriormente los participantes se dirigirán a una distancia de 2 a 3 m. Se pondrán de frente a la bomba trazando una línea horizontal donde será la línea base y de donde lanzarán con la mano a la bola (mama). Siendo el primer participante quien menos distancia tenga del círculo, el objetivo que se propone es dar impulso con la mano o con los dedos (tingar) a la bola mama sobre el círculo, con el fin de que la bola mama pegue a la bola que está dentro del círculo sacándola, sin que la bola (mama) quede dentro de dicho círculo.

El turno continúa si la bola (mama) sale y saca una de las que están en la bomba, si la bola (mama) queda en el círculo muere y ya no juega; pierde el turno quien no saca nada y continúa el segundo participante que estuvo más cerca del círculo al igual que el primer participante, el ganador es el que más bolas saca del círculo ya que se lleva la mayor cantidad de bolas.





### 4.3 Participantes.

Esta actividad denominada el juego de la monja bola se puede jugar a manera de distracción y de (2 a 10) participantes en forma de recreación colectiva, en donde se pone en práctica diferentes variaciones del juego, sujetándose a la cotidiana apuesta y dando como resultado que el ganador sea quien mayor cantidad de bolas saque.

### 4.4 Reglas del juego.

- Puede haber o no haber quien guie dicho juego sea estudiante o docente
- Los participantes deben poseer bolas y una bola mama que sean propias.
- Los participantes deben dibujar una circunferencia o bomba en la tierra.
- Deberán poner una cantidad determinada de bolas dentro del círculo.
- Trazarán un línea vertical la que será línea base o de partida.
- El primer concursante será quien menos distancia tenga del círculo
- Los participantes deben sacar las bolas de la circunferencia.
- Los participantes pierden el turno si no sacan ninguna bola o mueren si queda la bola dentro del círculo.
- El triunfador o ganador es quien saca más bolas del círculo.

### 4.5 Recursos /Materiales que se requieren

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (bolas, palo, piedra, tiza, para hacer bomba y la línea)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### 4.6 Resultados obtenidos.

El juego de la Moja Bola fortalece la discriminación visual y la coordinación viso-motora (ojo mano), además crea un ambiente afectivo socio-emocional aceptando normas y reglas.

## 4.7 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes de Cecib “Sumak Wawa”.

Aplicación del juego tradicional de las bolas



*Imagen: Estudiantes del Cecib Sumak Wawa aplicando el juego tradicional de las bolas  
Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz.*



### 4.7.1 JUEGO PONKIS (con las bolas).

El desarrollo del juego consiste, en dar el impulso a la bola (mama) con la mano en un lugar indeterminado, los participantes lanzan la bola (mama), en cualquier dirección mientras los otros concursantes también lanzan las bolas a una distancia prudencial, desde dicha distancia empieza el desarrollo del juego, impulsando con los dedos; el primer lanzador de la bola (mama), buscar darle o golpearle a la bola del otro compañero, si no lo ha golpeado el turno pasa al otro participante y así sucesivamente; el único objetivo de los participantes es dar muerte al compañero siendo la única forma de ganar la bola del otro contrincante.

Aplicación del juego tradicional de las bolas “ponkis”



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional de las bolas denominado “el ponkis”. Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz*



## 4.7.2 JUEGO CHURO (con las bolas).

El desarrollo del juego consiste, primeramente en que los estudiantes realizan una figura en la tierra que tenga forma de churo esta acción será realizada con una tapa de cola preferentemente de metal, dicho churo tiene un principio y un final. Siendo el principio donde empezará el desarrollo del juego.

El primer participante se pondrá en cuclillas o si desea de rodillas con el objetivo de dar impulso a la bola, los estudiantes dirán cuántos impulsos se deben dar, sea (3,4) impulsos debiendo quedar la bola en el lugar que llegue, de igual forma los demás participantes seguirán dichas acciones existiendo la posibilidad de que los anteriores participantes golpeen a la bola del otro participante, se sacará a la bola para que tenga mayor impulso y llegar más lejos; de dichos impulsos existe la posibilidad de que la bola salga del churo entonces en participante debe comenzar nuevamente al principio el participante que gana será quien en menos impulsos dé una ida y vuelta sin salir del churo, este juego se lo puede realizar también realizando diferentes figuras o formas en la tierra.

Aplicación del juego tradicional de las bolas “el churo”



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional de las bolas denominado “el churo”. Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz*



## 5. EL JUEGO DEL BALERO.

### 5.1 Objetivo.

Fortalecer la coordinación motriz a través de movimientos corporales y la rapidez habilidad y agilidad mediante el sentido de la observación y el tacto.

### 5.2 Descripción.

Crear un espacio lúdico donde se pueda jugar, los participantes que realizarán dicha actividad denominada juego del balero, lo pueden realizar de forma individual y/o colectiva; el participante debe tomar una distancia prudencial de los otros ubicándose en línea horizontal o circular, y el desarrollo de dicho juego es el siguiente: el participante coge el balero con la mano derecha o en la izquierda si fuese el caso, luego se toma la copa del balero y se le inserta en el palo dándole un impulso hacia arriba con el dedo pulgar y con la relación causa efecto, mientras que los demás dedos sostienen en forma de empuñadura intentando insertar nuevamente la copa en el palo y de manera consecutiva y así se logra realizar este juego del balero.

Los demás participantes serán quienes deban seguir el mismo desarrollo del juego contabilizando mentalmente los respectivos puntos, quien logre más insertes en el palo será quien gane el juego.

### 5.3 Participantes.

Esta actividad denominada el juego del balero puede jugar con 1 a manera de distracción y de (2 a 10) participantes en forma de recreación colectiva, se práctica con diferentes variaciones, como resultado el ganador será quien mayor cantidad inserte la copa en el palo.

### 5.4 Reglas del juego.

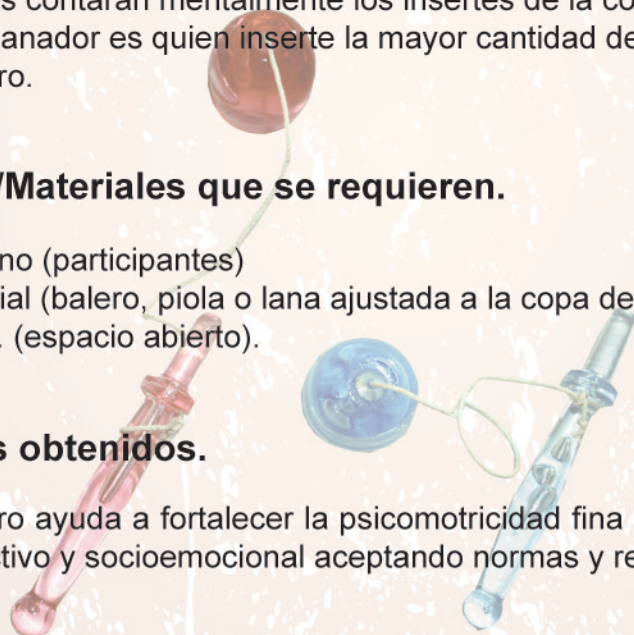
- Los participantes deben poseer una balero propio o prestado
- Los participantes deben estar a distancia en círculo o línea vertical.
- El primer concursante será quien dé la pauta para el inicio del juego
- Los participantes contarán mentalmente los insertes de la copa en el balero.
- El triunfador o ganador es quien inserte la mayor cantidad de veces la copa en el palo del balero.

### 5.5 Recursos /Materiales que se requieren.

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (balero, piola o lana ajustada a la copa del balero)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### 5.6 Resultados obtenidos.

El juego del balero ayuda a fortalecer la psicomotricidad fina y gruesa, además crea un ambiente afectivo y socioemocional aceptando normas y reglas.





## 5.7 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes de Cecib “Isla Santa María”.

Aplicación del juego tradicional del balero



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional del balero  
Julio 2011. Tomada por Hamilton Ortiz y Mayra Noguera*

## 6. EL JUEGO DEL TROMPO

### 6.1 Objetivo.

Mejorar la coordinación viso-motora, a través de la motricidad fina y gruesa para desarrollar la percepción visual y sensorial.

### 6.2 Descripción.

Para realizar esta actividad denominada el juego de los trompos de igual manera se debe tener un espacio lúdico donde el o los estudiantes, dibujan un círculo “bomba” y donde los niños pondrán 1 trompo o 2 según se decida, posteriormente los participantes se dirigirán a una distancia de 1m a 1,50 cm. y se pondrán frente a la bomba trazando una línea horizontal que será la línea base.

A continuación los participantes enrollarán al trompo con la piola o lana, hasta una superficie determinada y con un ligero movimiento de la mano de adelante hacia atrás y tomando impulso lo más fuerte que se pueda hacia delante y halándole la piola se desenrolla la piola, el trompo cae en la superficie de la bomba haciéndolo girar muy rápidamente en su propio eje.

Posteriormente los participantes pueden coger al trompo mientras está bailando y seguidamente darle con fuerza al otro trompo que está dentro de la bomba con el objetivo de sacarlo del círculo sin importar que al momento del impacto deje de bailar si logra salir el trompo del círculo el participante gana el trompo. De igual manera seguirán el mismo desarrollo los otros participantes dando como resultado como ganador la persona que saque más trompos.



### **6.3 Participantes.**

Esta actividad denominada el juego del trompo se puede jugar 1 a manera de distracción y de (2 a 10) o más participantes en forma de recreación colectiva, en donde se pone en práctica diferentes variaciones del juego, como resultado obtenido el ganador será quien mayor cantidad de trompos saque.

### **6.4 Reglas del juego..**

- Los participantes deben poseer trompos que sean propios.
- Los participantes deben dibujar una circunferencia o bomba en la tierra.
- Deberán poner una cantidad determinada de trompos dentro del círculo.
- Trazarán una línea vertical que será la línea base o de partida.
- El primer concursante será elegido por los participantes.
- El trompo debe dar el golpe en la tierra y girar en su propio eje.
- El participante debe coger al trompo mientras está girando.
- El trompo debe golpear al otro trompo mientras está girando.
- El trompo que se intenta sacar debe salir de la circunferencia.
- Si el trompo queda en la circunferencia el participante tendrá otro trompo para seguir jugando.
- Los participantes pierden el turno si no gira el trompo y si quedan los dos trompos en la circunferencia.
- El triunfador o ganador es quien saca más trompos.

### **6.5 Recursos /Materiales que se requieren**

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (trompo y clavo, piola o lana)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### **6.6 Resultados obtenidos.**

El juego del trompo mejora la coordinación viso-motora, además fortalece la motricidad fina y gruesa creando un ambiente afectivo y socioemocional aceptando normas y reglas.

## 6.7 Gráfico o Dibujo aplicados en Cecib “Sumak Wawa”.

Aplicación del juego tradicional del trompo



*Imagen: Estudiantes del Cecib Sumak Wawa aplicando el juego tradicional del trompo.  
Julio 2011. Tomada por Hamilton Ortiz y Mayra Noguera*



## 7. EL JUEGO DE LOS ENCOSTALADOS

### 7.1 Objetivo.

Fortalecer el equilibrio y la agilidad del estudiante a través de la comprensión del lenguaje; desplazamiento y coordinación de movimientos corporales.

### 7.2 Descripción.

Para realizar esta actividad a manera de competencia el docente será quien dará las respectivas instrucciones, a los competidores, se tomará una distancia considerable de 2 m. a 3 m. y dos estudiantes se colocarán de frente al docente con una distancia de 5 m. que será el punto fijo desde donde giren los participantes.

Los primeros estudiantes son quienes darán la pauta para formar 2 columnas de participantes colocándose uno detrás de otro, logrando un número exacto de competidores y creando un espacio lúdico los mismos que deberán poseer un costalillo, y al anuncio o conteo de 1, 2, 3. Se dará inicio a la competencia.

El desarrollo del juego consiste en correr con el costal puesto como un pantalón y el participante dará la vuelta por detrás del docente logrando retornar a su punto de partida y entregar el costalillo a otro participante quien seguirá las mismas instrucciones, siendo los ganadores quienes vayan más rápido o empleen menos tiempo.

### 7.3 Participantes.

En este juego denominado juego de los encostalados es de competencia y se puede jugar de 2 a 10 o más participantes tomando en cuenta la terminación de un número par. Se pone en práctica diferentes variaciones al juego y no posee apuesta alguna.

### 7.4 Reglas del juego.

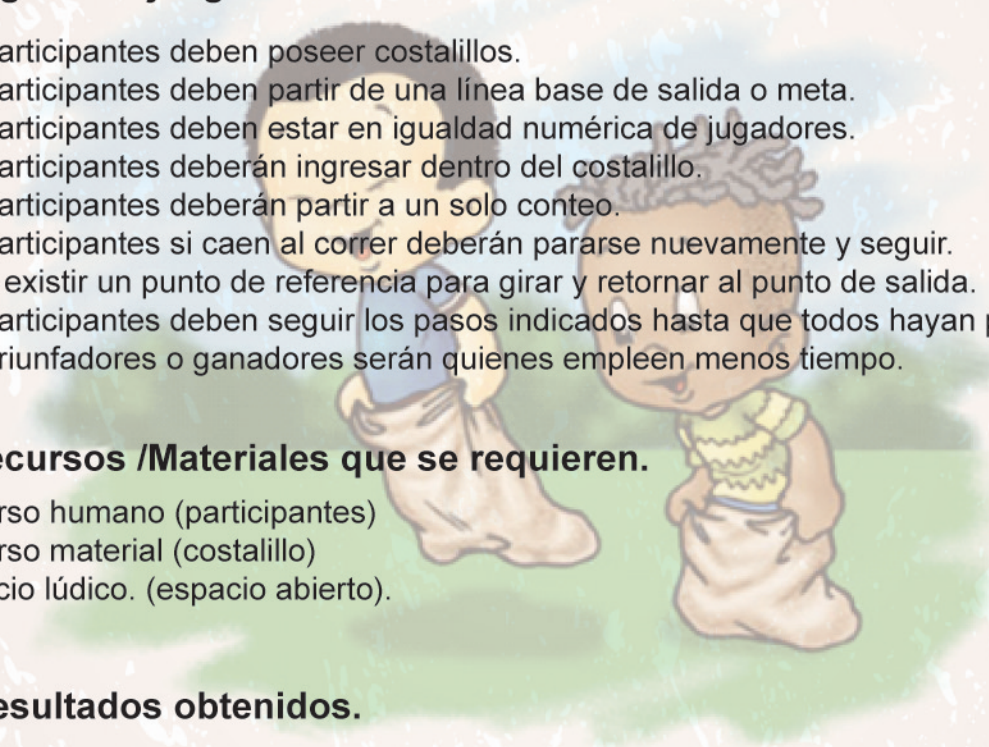
- Los participantes deben poseer costalillos.
- Los participantes deben partir de una línea base de salida o meta.
- Los participantes deben estar en igualdad numérica de jugadores.
- Los participantes deberán ingresar dentro del costalillo.
- Los participantes deberán partir a un solo conteo.
- Los participantes si caen al correr deberán pararse nuevamente y seguir.
- Debe existir un punto de referencia para girar y retornar al punto de salida.
- Los participantes deben seguir los pasos indicados hasta que todos hayan participado.
- Los triunfadores o ganadores serán quienes empleen menos tiempo.

### 7.5 Recursos /Materiales que se requieren.

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (costalillo)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### 7.6 Resultados obtenidos.

El juego de los encostalados ayuda a fortalecer la psicomotricidad, cómo es la motricidad fina y gruesa, además crea un ambiente afectivo y socioemocional.





## 7.7 Gráfico o Dibujo aplicado en el Cecib “Sumak Wawa”.

Aplicación del juego tradicional de los encostalados



*Imagen: Estudiantes del Cecib Sumak Wawa aplicando el juego tradicional de los encostalados  
Julio 2011. Tomada por Hamilton Ortiz y Mayra Noguera*



## 8. EL JUEGO DE LAS PLANCHAS

### 8.1 Objetivo.

Estimular la expresión verbal, discriminación táctil y la coordinación viso-motora individual a través de la percepción visual y la creatividad.

### 8.2 Descripción.

Para realizar esta actividad denominada el juego de las planchas se debe tener un espacio lúdico donde el o los estudiantes, dibujan un círculo o “bomba” en la superficie de la tierra y donde los participantes pondrán monedas de varias denominaciones de 1, 5, 10 y 25 centavos, posteriormente los participantes se dirigen a una distancia de 1 a 2 m. y se pondrán de frente al círculo trazando una línea con un palo, piedra o a su vez con el zapato siendo la línea base.

Con una moneda de mayor peso o a su vez con una ficha de plomo elaborada artesanalmente, a continuación los participantes con un ligero movimiento de la mano de adelante hacia atrás dando un impulso hacia el frente lanzan la ficha con el propósito de llegar lo más cerca posible a la bomba, de igual manera los siguientes participantes desarrollan la misma actividad, el turno del siguiente participante será quien tenga menos distancia a la bomba.

El juego consiste en que el participante debe tomar la ficha o la moneda de mayor peso e intentar sacarla dándole un golpe certero en la moneda que se encuentra dentro del círculo; si la moneda de 1 centavo ha salido se lleva el participante, si salió la moneda de mayor denominación se la pondrá nuevamente, con el fin de sacar la cantidad de veces del valor que la moneda tenga, en el caso de una moneda de 5 centavos tendrá que sacarse (5 veces) y así sucesivamente.

Si el participante ha sacado una moneda continúa su turno, con la oportunidad también de golpear a la moneda de su compañero y dar muerte al contrincante y tener más posibilidad de ganar, si no pudo sacar moneda alguna pasará el turno al siguiente participante dando como resultado el ganador la persona que saque más monedas.



### **8.3 Elaboración de la ficha de forma artesanal.**

Se coge el plomo de una batería de carro, y seguidamente se introduce el plomo en una lata de sardina se pone al fuego hasta que se transforme en líquido o se derrita, dicho líquido, se pondrá en el interior de una tapa de cola que sea también de lata y se espera unos 20 minutos hasta que dé una consistencia dura, posteriormente para sacarla se le dá un golpe a la moldura con el piso saliendo de forma rápida la ficha para jugar a las planchas.

### **8.4 Participantes.**

En este juego denominado juego de las planchas es de competencia sana y se puede jugar (2 a 4 hasta 6), poniéndose en práctica diferentes variaciones en el juego.

### **8.5 Reglas del juego.**

- Los participantes deben poseer sus propias monedas.
- Los participantes deben dibujar una circunferencia o bomba en la tierra.
- Deberán poner monedas las mismas que serán pisadas o hundidas.
- Trazarán una línea vertical que será la línea base o de partida.
- El primer concursante será elegido por los participantes.
- El turno real del juego será quien menos distancia tenga del círculo.
- La ficha debe golpear a la moneda intentando sacarla.
- La moneda debe salir fuera de la circunferencia.
- El triunfador o ganador es quien saca más monedas.

### **8.6 Recursos /Materiales que se requieren.**

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (fichas, monedas, palo)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### **8.7 Resultados obtenidos.**

El juego de la Planchas ayuda a fortalecer la discriminación y coordinación visual, además mejora la psicomotricidad fina y gruesa creando un ambiente afectivo y socioemocional.



## 8.8 Gráfico o Dibujo aplicado en los estudiantes del Cecib “Isla Santa María”

Aplicación del juego tradicional de las planchas



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa Maria aplicando el juego tradicional de las planchas  
Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz*

## 9. EL JUEGO DE SAN BENDITO

### 9.1 Objetivo.

Fortalecer la comprensión y la expresión de lenguaje estimulando el conocimiento del esquema corporal para mejorar la discriminación auditiva y la interacción social.

### 9.2 Descripción.

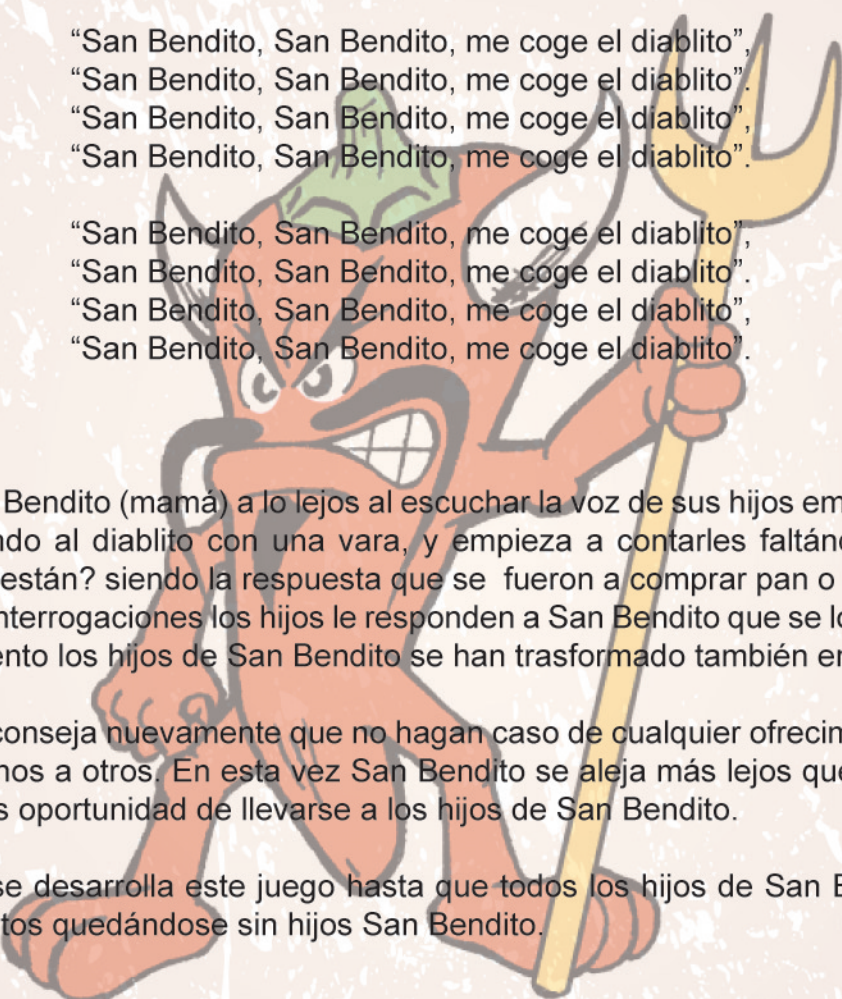
Crear un espacio lúdico donde se pueda jugar, los participantes que realizarán dicha actividad denominada juego del San Bendito, la deben realizar de una forma colectiva ya que los niños para dar comienzo al juego deben recibir las instrucciones del docente o de la persona que sepa más de dicho juego

El desarrollo del juego empieza así: El docente debe designar al personaje que va a hacer de San Bendito (mamá) y de igual manera al Diablito, luego los demás integrantes del juego buscan rápidamente donde puedan tomar la posición “sentados” en línea vertical entrelazando los brazos a sujetados tan fuertemente con el objetivo de no separarse uno del otro.

Mientras San Bendito (mamá) da las recomendaciones respectivas y les deja contando ya que tendrá que salir hacer compras o de paseo, al descuido de la mamá el diablito está espiando a los hijos de San Bendito (mamá). El fin del diablo será llevarse a los hijos de San Bendito uno a uno ofreciéndoles diferentes cosas y preguntándoles ¿quieren pan! ¿Quieren queso! a lo cual los niños responderán ¡no! si la respuesta es negativa.

El diablo opta por la posibilidad de llevarse a los niños a la fuerza halando de un lado hacia otro, con el propósito de llevarse a uno o a dos de acuerdo a la posibilidad que exista mientras que los niños entrelazados entre si empiezan a decir.





“San Bendito, San Bendito, me coge el diablito”,  
“San Bendito, San Bendito, me coge el diablito”.  
“San Bendito, San Bendito, me coge el diablito”,  
“San Bendito, San Bendito, me coge el diablito”.

“San Bendito, San Bendito, me cogé el diablito”,  
“San Bendito, San Bendito, me cogé el diablito”.  
“San Bendito, San Bendito, me coge el diablito”,  
“San Bendito, San Bendito, me coge el diablito”.

Mientras que San Bendito (mamá) a lo lejos al escuchar la voz de sus hijos emprenderá carrera para sacar corriendo al diablito con una vara, y empieza a contarles faltándole 1 o 2, y les preguntará dónde están? siendo la respuesta que se fueron a comprar pan o a comprar queso y luego de tantas interrogaciones los hijos le responden a San Bendito que se los llevó el diablito ya para ese momento los hijos de San Bendito se han transformado también en diablitos.

San Bendito les aconseja nuevamente que no hagan caso de cualquier ofrecimiento del diablito y que se cuiden unos a otros. En esta vez San Bendito se aleja más lejos que la otra vez, y el diablito tendrá más oportunidad de llevarse a los hijos de San Bendito.

De igual manera se desarrolla este juego hasta que todos los hijos de San Bendito se hayan llevado a los diablitos quedándose sin hijos San Bendito.



### 9.3 Participantes.

En este juego denominado juego del San Bendito se lo puede desarrollar a manera de distracción y no de competencia se puede jugar (4 hasta 10) o más participantes además en este juego puede existir variaciones determinadas por el docente o guía del juego tomando en consideración a los hijos del diablito pueden variar los diablito.

### 9.4 Reglas del juego.

- Los participantes deben designar a San Bendito.
- Los participantes deben designar un diablito.
- Deben determinar un espacio lúdico.
- Los participantes deben estar sentados y entrelazados los brazos.
- Los participantes deben sujetarse fuertemente.

### 9.5 Recursos /Materiales que se requieren.

- Recurso humano (participantes)
- Recurso material (vara, o saco)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### 9.6 Resultados obtenidos.

El juego de San Bendito ayuda a fortalecer la discriminación visual y auditiva, desarrolla la expresión oral, además mejora la motricidad fina y gruesa creando un ambiente afectivo y socioemocional de compañerismo, solidaridad y confianza.

## 9.7 Gráfico o Dibujo aplicado en Cecib “Isla Santa María”.

Aplicación del juego tradicional del San Bendito



*Imagen: Estudiantes del Cecib Isla Santa María aplicando el juego tradicional del San Bendito  
Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz.*



## 10. EL JUEGO DEL LOBO FERROZ

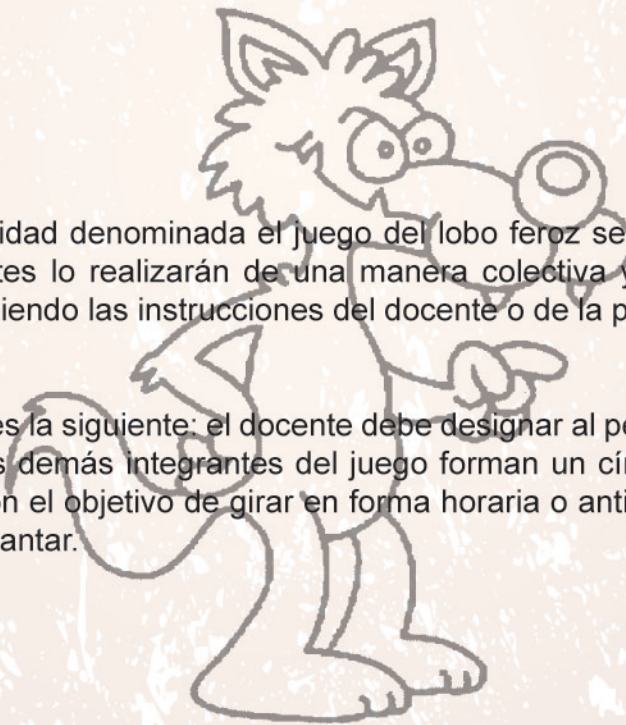
### 10.1 Objetivo

Fortalecer la percepción viso-motora y el esquema corporal para desarrollar la ubicación espacial y sensorial en el estudiante que deberá desplazarse libremente en el espacio lúdico con el fin de fortalecer el desarrollo físico.

### 10.2 Descripción.

Para realizar esta actividad denominada el juego del lobo feroz se debe crear un espacio lúdico, y los participantes lo realizarán de una manera colectiva ya que los niños darán comienzo al juego recibiendo las instrucciones del docente o de la persona quien sepa más de dicho juego.

El desarrollo del juego es la siguiente: el docente debe designar al personaje que va a hacer de lobo feroz, luego los demás integrantes del juego forman un círculo tomándose de las manos unos a otros, con el objetivo de girar en forma horaria o anti-horaria y mientras dan la vuelta comienzan a cantar.



## CANCIÓN

Juguemos en el bosque  
Hasta que el lobo esté  
Si el lobo se aparece  
Enteros nos comerá

Juguemos en el bosque  
Hasta que el lobo esté  
Si el lobo se aparece  
Enteros nos comerá

Juguemos en el bosque  
Hasta que el lobo esté  
Si el lobo se aparece  
Enteros nos comerá

Juguemos en el bosque  
Hasta que el lobo esté  
Si el lobo se aparece  
Enteros nos comerá

Juguemos en el bosque  
Hasta que el lobo esté  
Si el lobo se aparece  
Enteros nos comerá

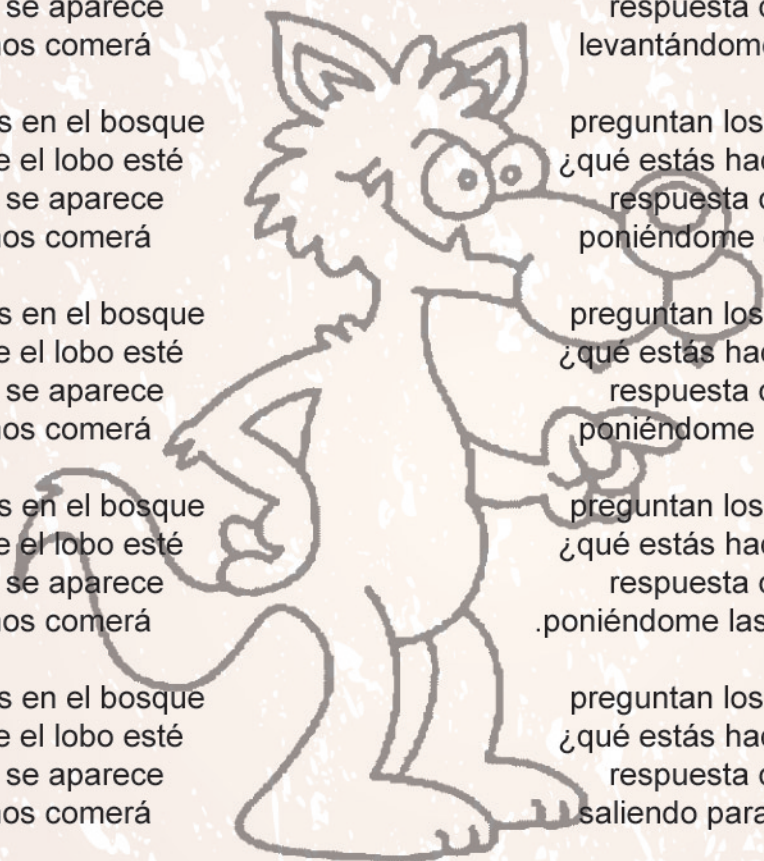
preguntan los estudiantes  
¿qué estás haciendo? Lobito  
respuesta del lobito  
levantándome de la cama 1.

preguntan los estudiantes  
¿qué estás haciendo? Lobito  
respuesta del Lobito  
poniéndome el pantalón 2.

preguntan los estudiantes  
¿qué estás haciendo? Lobito  
respuesta del Lobito  
poniéndome la camisa.

preguntan los estudiantes  
¿qué estás haciendo? Lobito  
respuesta del Lobito  
poniéndome las medias y los zapatos

preguntan los estudiantes  
¿qué estás haciendo? Lobito  
respuesta del Lobito  
saliendo para comerlos.



*Fuente: Simbaña Anderson, Cuascota Tania, 2011*

El lobo sale corriendo de su escondite y los niños se percatan del aviso del lobo y salen en precipitada carrera sin dirección fija, el lobo feroz corre en persecución de los niños hasta lograr coger “comerlo” a uno de los niños que estaban formando un círculo. De esta misma manera sigue repitiéndose el juego hasta que se los coma a todos los participantes.



### 10.3 Participantes.

En este juego denominado juego del lobo feroz se lo puede desarrollar a manera de distracción colectiva, se puede jugar de (3 a 10) o más participantes además en este juego puede existir variaciones determinadas por el docente o guía del juego tomando a consideración que pueden variar los lobitos.

### 10.4 Reglas del juego.

- Los participantes deben designar al lobito feroz.
- Deben determinar un espacio lúdico.
- Los participantes deben formar un círculo tomándose de las manos.
- Los participantes deben cantar la canción al dar las vueltas.
- Los participantes deben hacerle la pregunta al lobo
- Los participantes deben esperar respuestas del lobo
- El lobito debe salir de su escondite a coger a los participantes
- Los participantes deben percatarse del anuncio del lobo y salir corriendo.
- El estudiante se transforma desde ese instante en lobo

### 10.5 Recursos /Materiales que se requieren.

- Recurso humano (participantes)
- Espacio lúdico. (espacio abierto).

### 10.6 Resultados obtenidos.

El juego del Lobo Feróz fortalece la discriminación visual y auditiva, ayudando a desarrollar la ubicación espacial y sensorial en el espacio lúdico creando un ambiente afectivo y socioemocional.

## 10.7 Gráfico o Dibujo aplicado en Cecib “ Sumak Wawa”.

Aplicación del juego tradicional “El Lobo Feroz”



*Imagen: Estudiantes del Cecib Sumak Wawa aplicando el juego tradicional “El Lobo Feroz”  
Julio 2011. Tomada por Mayra Noguera y Hamilton Ortiz.*



# CONCLUSIONES

Esta guía didáctica desarrolla de forma práctica y efectiva aspectos fisiológicos como son “integración grupal, respeto mutuo y valorización de su cultura.

La guía didáctica crea un espacio de socialización y de sana competencia entre los estudiantes sin importar los años de educación básica, dejándonos como enseñanza que no importa el ganar si no el inter actuar entre compañeros.

La presente guía didáctica al ser aplicada en estudiantes de los segundos años de educación básica, ya sea antes de ingresar a las aulas o en horas de receso le ayudara a que el niño este motivado al momento de ingresar a clases, del mismo modo serán aplicados en los grados superiores y en los años consiguientes.

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre pares.

Además la Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

# RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA EL USO DE LA GUÍA

El docente tiene que capacitarse en la utilización de la guía didáctica, ya que él será quien haga cumplir los lineamientos de los juegos tradicionales en la institución educativa.

El docente debe crear espacios lúdicos e incentivar en los estudiantes a la participación creando un ambiente psicológico entre ellos “motivación, seguridad, confianza y estabilidad emocional”

El docente debe concientizar en los estudiantes, padres de familia el valor histórico de los juegos tradicionales, con el objeto de fortalecer su práctica en los diferentes espacios culturales, sociales, ya sea en la institución, comunidades, barrios, o fiestas patronales del de jurisdicción.

El docente debe adecuar el espacio lúdico para una mejor enseñanza aprendizaje del niño utilizando colores que llame la atención al estudiante.

El docente debe conocer el manejo del material didáctico con el fin de evitar la confusión del estudiante.

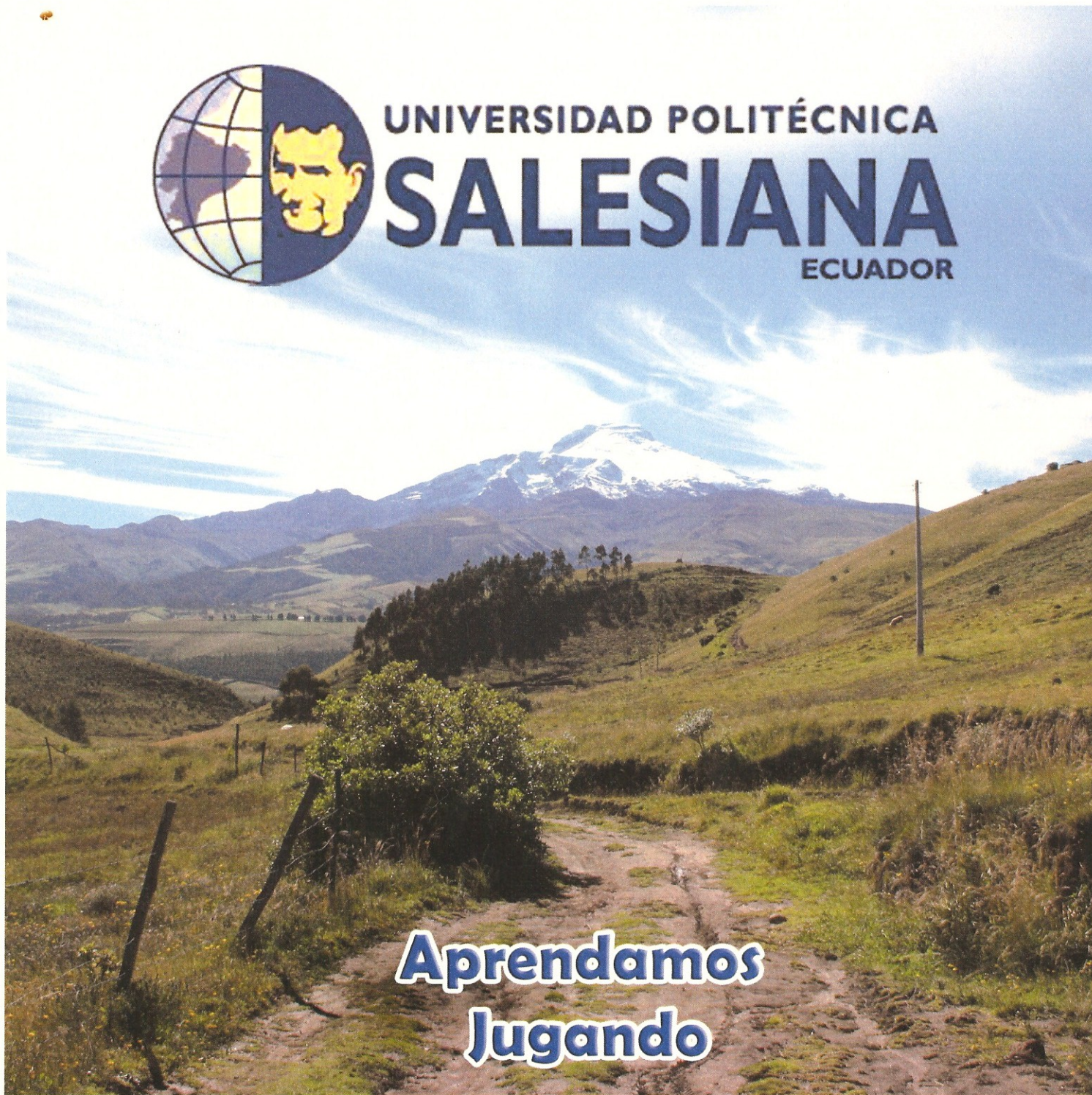
# BIBLIOGRAFÍA

- Constitución de la República del Ecuador 2008.
- Epstein, Robert (2004) El Gran Libro De Los Juegos. Edición ONIRO, PAIDOS, Ecuador.
- Gran Enciclopedia Científica Cultural; Sociología Antropología; 1º edición 1982: cultural S.A; 145.
- Gobierno Municipal De Otavalo; Cuentos, Leyendas y Juegos Tradicionales de Otavalo; 1º Edición 2004; pág. 81, 87.
- LALAMA, Magdalena, BUSTOS, Gonzalo; El Juego Infantil; 1º Edición; Pedagógica "Freire" Riobamba 1992; pág. 9.
- MARTINES, Carlos; BURBANO, José Bolívar; La Educación como identificación cultural; 1º edición 1994; Abya -Yala; pág.37.
- MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA; PICAPIQUERO; 1º Edición; MEC BID República Del Ecuador Diciembre 1997.
- Ministerio de Educación y Cultura; MODELO DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE; Pág. 16,17.
- Ministerio de Educación y Cultura; Primer Festival de Juegos Infantiles Ecuatorianos; 1edición; Dpto. Difusión Cultural Artes y Cultura.
- Océano uno; Diccionario Enciclopédico Ilustrado; Editorial Grupo Océano Uno; 1992.
- RAIMONDO, Mirta; APLIQUEMOS EL MOSEIB;1º Edición; EBI GTZ 1998.
- TORRES Mamerto; PUKLLARIKUNA; 1º EDICION; ABYA-YALA, Quito- Ecuador 1995; Pág.
- Últimas noticias; El Gran Libro De Los Juegos; EL COMERCIO Diario de Quito; Parramon Enero del 2007; Pág. 1.
- Textos Digitales.
- Actividades Lúdicas; <http://actividadesludicas-liseth.blogspot.com/>; 10 de mayo del 2011.
- Almudena, Mirian; <http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-cultura-de-los-juegos-tradicionales.htm>; el arte de jugar; 18 de julio del 2011.
- Aplicación didáctica de los juegos tradicionales, y su relación con las competencias básicas; <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7259>; 03 de agosto del 2011.
- FORREST, Hugo; <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7259>; Los juegos tradicionales, un patrimonio que estamos perdiendo; 10 de mayo del 2011.
- Lecturas: Educación Física y Deportes; <http://www.efdeportes.com> • Año 8 • Nº 45; 5 de Agosto de 2011.
- Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural; Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memoria e Identidad. [http://www.educarecuador.ec/\\_upload/Juegospopularestradicionales](http://www.educarecuador.ec/_upload/Juegospopularestradicionales); 10 de Mayo del 2011.





UNIVERSIDAD POLITÉCNICA  
**SALESIANA**  
ECUADOR



**Aprendamos  
Jugando**